Recensione a pag. 40

LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

26

Lire 5.000

MEGA MAN X

IL RE DEL NES SBARCA FINALMENTE SU SUPER NINTENDO!

ANTEPRIMA
VIRTUA RACING
IL GIOCO DI CORSA DEFINITIVO!

GAME help
COOL SPOT
JURASSIC PARK
4

IL QUARTO INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE!

WOLFENSTEIN 3D
UN LABIRINTO DI TERRORE!

MICRO MACHINE
UN MICRO MEGA GIOCO PER GAME GEAR !

TRODDLERS • STANLEY CUP • TWEENBEE RAINBOW BELL ADVENTURE • PELÉ • VIRTUAL SOCCER • PRINCE OF PERSIA • THE ADDAMS FAMILY • ROBOCOP 3 • NBA JAM • HUMANS • FATAL FURY SPECIAL • DESERT FIGHTER • CRESCENT GALAXY • RAIDEN • PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD • TOTAL ECLIPSE • CASTELVANIA • INSPECTOR GADGET • GANBARE GOEMON • DR. FRANKEN • PUGGSY • MICROCOSM • DUCK TALES 2• MR. NUTZ • DRAGON BALL Z 2 • RAGE IN THE CAGE • JUNGLE BOOK

• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NINTENDO • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME POWER Marzo 1994 - Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

HALIFAX

CENTRO ASSISTENZA TECNICA

Siamo lieti di comunicare a tutti i Sigg. Rivenditori che, oltre ad aver potenziato la nostra rete distributiva, dal 1° Febbraio 1994 é operativo il nuovo

CENTRO DI ASSISTENZA TECNICA QUALIFICATA

per intervenire e risolvere qualsiasi problema tecnico sulle apparecchiature della Vostra Clientela.

SEGA™ Master System™

SEGA MEGA DRIVE

SEGA™ GAME GEAR™

Nintendo®

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

GAME BOY™ Nintendo

PAL VERSION USA JAPAN

Per ulteriori informazioni rivolgersi a:

HALIFAX

HALIFAX srl Via Giovanni Labus n. 15/3 20147 Milano Tel. 02/48300383 Fax 02/48300406

QUEEN COMPUTER

"Vi augura Buona Pasqua!"

Software & games — "Emozioni Virtuali"

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO

ABC MONDAY NIGHT FOOTBALL	154.000	u
ACTRAISER 2	129.000	u
AERO THE ACROBAT	129.000	u
AEROBIZ	142.000	u
AGURI SUZUKI F1 CHALLENGE	113.000	e
ALADDIN	156.000	e
ALIEN 3	115.000	e
ANOTHER WORLD	134.000	e
ART OF FIGHTING	142.000	u
ASTERIX	115.000	e
BARBIE	134.000	u
BARTS NIGHTMARE	140.000	e
BATMAN IL RITORNO	134.000	e
BATTLE SHIP	126.000	u
BATTLETOADS 2	126.900	e
BEST OF THE BEST	107.000	e
BLAZING SKIES	114.000	e
BOB	113.000	u
BOXING LEGENDS OF THE RING	95.000	u
BRAWL BROTHERS	59.000	u
BUBSY THE BOBCAT	126.900	e
CACOMA KNIGHT	100.000	u
CAPTAN AMERICA VS. AVENGERS	107.000	e
CHAMPIONSHIP POOL	170.000	e
CHUCK ROCK	121.000	e
CLAY FUGHTER	154.000	u
CLIFFHANGER	121.000	e
COMBATRIBES	107.000	u
CONGO'S CAPER	99.000	u
COOL SPOT	159.900	e
CYBER SPIN	109.000	u
DAFFY DUCK	136.000	u
DEAD DANCE - RUSHING BEAT 3	90.000	u
DEATH BRADE	144.000	u
DENNIS	129.000	u
DIG & SPIKE SUPER VOLLEYBALL	129.000	u
DR FRANKEN	121.000	e
DRACULA	125.000	e
DRAGON'S LAIR	84.000	u
EDONO KIBA	107.000	u
EMPIRE STRIKE BACK	142.000	u
F1 POLE POSITION	159.900	e
FANTASY STORY (WRESTLING)	184.000	j
FATAL FURY 2	193.000	j
FINAL STRETCH - AUTOMOBILISMO.	185.000	j
FIRST OF NORTH STAR 7	193.000	u
FIRST SAMURAI	134.000	u
FLASHBACK	142.000	e
FUN & GAMES	133.000	u
GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING	111.000	u
GOAL (KICK OFF III)	107.000	e
GOEMON 2	185.000	j
GOOF TROOPS	114.000	u
GP 1 MOTOMONDIALE	134.000	u
GREAT WALDO SEARCH	71.000	u
GUNDAM 2	178.000	j
HIT THE ICE	121.000	u
HOOK	118.000	e
IKARI WARRIOR	134.000	u
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	128.000	u
JAMES BOND JUNIOR	118.000	u
JIMMY CONNORS TENNIS	99.000	e
JOHN MADDEN 94	132.000	u
JURASSIC PARK	179.900	e
KENDO RAGE	95.000	u
KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER	134.000	e
KICK OFF	139.900	e
KING ARTHUR WORLD	133.000	e
KINGS OF RALLY	99.000	j
LAMBORGHINI AM CHALLENGE	119.000	u
LAST ACTION HERO	125.000	e
LETHAL WEAPON	119.000	u
LOCK ON	95.000	u
LOST DIMENSION 3D (CON OCCHIALI 3D)	125.000	u
LUFIA & THE FORTRES OF DOOM	148.000	u
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	152.000	u
MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE	128.000	e
MARIO & WARIO	127.000	j
MARIO ALL STAR COLLECTION	133.000	e
MARIO'S TIME MACHINE	134.000	u
MORTAL KOMBAT	150.000	e
MR NUTZ	121.000	e
NBA SHOWDOWN	148.000	u
NHLPA 94 HOCKEY	132.000	u
NIGEL MANSELL F1 CHALLENGE	129.000	e
NINJA TURTLES 4	126.000	u
OUT TO LUNCH	128.000	u
PAC ATTACK	109.000	u
PALADIN QUEST	134.000	u
PARODIUS	148.000	e
PHALANX	121.000	u
PINK PANTHER	133.000	u
PLAY ACTION FOOTBALL	100.000	u
PLAYER MANAGER	141.000	e
POCKY AND ROCKY	142.000	u
POP'N - TWINBEE & WIMBEE ADV	128.000	e
POPULOUS	102.000	e
POWER MOVES	150.000	u
PSYCHO DREAMS	66.000	u
PTO	145.000	u
PUSH OVER	94.000	u
R - TYPE 3	164.000	j
RACE DRIVING	106.000	u
RED LINE F1 RACE	131.000	u
RETURN OF THE DOUBLE DRAGON	72.000	u
RIDDIK BOWE BOXING	129.000	u
ROBOCOP VS TERMINATOR	134.000	u
ROCK & ROLL RACING	121.000	u
ROCKY RODENT	125.000	u
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 3	148.000	u
RUN SABER	125.000	u
RUSHING BEAT 3 - FIGHTING	193.000	u
SANDRA ADVENTURE	107.000	u
SECRET OF MANA	155.000	u
SENGOKU	142.000	j
SIDE POCKET - BILIARDO	121.000	u
SIM ANT	127.000	u
SIM CITY	109.000	u
SONIC THE BLESTMAN	119.000	u
SONIC WINGS	95.000	u
SPIDERMAN & X-MAN	140.000	e
SPINDIZZY WORLD	115.000	u
STARWING	128.000	e
STREET FIGHTER 2	99.000	u
STREET FIGHTER 2 TURBO	156.000	u
STRIKER- WORLD SOCCER	142.000	e
SUNSETRIDER	115.000	u
SUPER ADVENTURE ISLAND	140.000	e
SUPER ALESTE	140.000	e
SUPER BOMBERMAN + INTERFACCIA JOYPAD.	114.000	e
SUPER BOWLING	99.000	j
SUPER CHASE HQ	126.000	u
SUPER CUP SOCCER 2	175.000	u
SUPER F1 CIRCUS 2	132.000	u
SUPER HIGH IMPACT	59.000	u
SUPER JAMES POND 2	118.000	u
SUPER MARIO ALL STARS	115.000	e
SUPER MARIO KART	99.000	e
SUPER MARIO WORLD	105.000	e
SUPER MEGA FORCE	106.000	u
SUPER OFF ROAD	126.900	e
SUPER PANG	148.000	e
SUPER PUTTY	129.000	u
SUPER STAR WARS	99.000	j
SUPER STRIKE GUNNER	140.000	e
SUPER TURRICAN	115.000	u
SUPER WAGYAN LAND 2	134.000	u
SUPER WRESTLE MANIA	99.000	u
TAZMANIA	107.000	u
TECMO NBA BASKET	148.000	e
TECNO BOWL	153.000	u
TERMINATOR 2	129.000	u
TETRIS COMBAT	166.000	u
THE 7TH SAGA	145.000	u
THE LAWNMOVER MAN	133.000	e
THE LOST VIKINGS	133.000	u
TINY TOONS	85.000	j
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	125.000	u
TOPGEAR 2	124.000	u
TOTAL CARNAGE	130.000	u
TRODDLERS	95.000	u
TURTLE FIGHTING	156.000	u
TURTLE TOURNAMENT FIGHTERS	145.000	u
UNCHARGED WATERS	128.000	u
USA ICE HOCKEY	84.000	j
UTOPIA	128.000	u
VOLLEYBALL 2	127.000	j
WARP SPEED	104.000	u
WHERE IS CARMEN 2	139.000	u
WICKED 18 SUPER GOLF 3D	132.000	u
WING COMMANDER	117.000	u
WING COMMANDER - SECRET MISSION	88.000	e
WINTER OLYMPICS	46.900	e
WIZARD OF OZ	140.000	u
WORLD CHAMPION BOXING	75.000	u
WORLD HEROES	150.000	u
WORLD SOCCER 94	128.000	j
WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	115.000	e
YOSHIE COOKIE	110.000	u
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	127.000	u

"A gran richiesta ritorna la **Queen Fidelity Card**
Ogni L. 10.000 di spesa un buono risparmio da incollare sulla tua tessera fedeltà. Rispedisci a Queen la tessera completata, riceverai un gioco a tua scelta in **Regalo!!**
IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO"

CD - 32

AKIRA	59.900	MORPH	66.000
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	69.900	NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	64.900
ARABIAN NIGHT	49.900	NOW GAMES VOL. 1	66.000
CAPTIVE 2/LIBERATION	67.900	NOW GAMES VOL. 2	66.000
CASTLES II	64.900	OVERKILL	69.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	69.900	OVERKILL & LUNAR - C	64.000
CHAOS ENGINE	54.900	PINBALL FANTASY	71.000
D/GENERATION	66.000	PIRATES GOLD	69.900
DANGEROUS STREETS	69.900	PSYCHO KILLER	79.900
DEEP CORE	69.900	RYDER CUP	64.900
DEEPCORE	64.900	SEEK AND DESTROY	69.900
DEFENDER OF THE CROWN	66.000	SENSIBLE SOCCER 92/93	66.000
DENNIS	79.900	SIMON THE SORCERER - IL MAGO	79.900
DIGGERS	TEL.	SLEEPWALKER	69.900
FIRE FORCE	69.900	SURF NINJAS	66.900
GULP	64.900	T. F. X.	64.900
HUMANS I + II	69.900	THE LOTUS TRILOGY	69.900
INTERNATIONAL GOLF	64.900	TOWN WITH NO NAME	79.900
JAMBALA	69.900	TROLLS	66.000
JAMES POND 2 - ROBOCOD	66.000	TROLLS 2 (OSCAR)	69.900
JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL	49.900	TV SPORTS DUO - BASEBALL & BOXING	69.900
JURASSIC PARK	64.900	URIDIUM 2	67.900
LABYRINTH OF TIME	69.900	WHALE'S VOYAGE	69.900
LEGACY OF SORASIL	56.900	WINTER SUPER SPORTS	69.900
MEAN ARENAS	69.900	ZOOL	69.900

MEGA DRIVE

ADDAMS FAMILY	129.900	e
AERO THE ACROBAT	113.000	u
AGASSI TENNIS	65.000	e
ALADDIN	113.000	e
ALIENS 3	54.000	u
ALISIA DRAGON	54.000	e
AMAZING TENNIS	98.000	u
ASTERIX	130.000	e
ATOMIC RUNNER	57.000	e
AWESOME POSSUM	142.000	u
BALL JACK	35.000	j
BARBIE	126.000	u
BARNEYS	111.000	u
BATMAN IL RITORNO	64.000	e
BATTLETOADS	80.000	e
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	126.000	u
BLADES OF VENGEANCE	107.000	u
BLASTER MASTER 2	41.000	u
BOB	93.000	u
BONANZA BROSS	57.000	e
BOXING LEGENDS OF THE RING	125.000	u
BUBSY	107.000	e
BULLS VS BLAZER	64.000	u
CALIFORNIA GAMES	57.000	e
CENTURION	71.000	e
CHAMPIONSHIP BOWLING	99.000	u
CHAOS ENGINE	153.000	u
CHI CHI PRO GOLF	125.000	u
CHUCK ROCK II	127.000	u
CIKI CIKI BOY	64.000	e
CLIFFHANGER	TEL.	
COLUMNS 3	99.000	j
COOL SPOT	110.000	e
COSMIC SPACEHEAD	107.000	e
CRACK DOWN	28.000	j
CRUE BALL - SUPER FLIPPER	70.000	u
CYBERBALL	53.000	e
DARK CASTLE	42.000	e
DASHING DESPERADOS	114.000	u
DAVID ROBINSON BASKETBALL	64.000	e
DAVIS CUP TENNIS	117.000	e
DEADLY MOVES (POWER ATHLETE)	98.000	u
DESERT STRIKE	64.000	j
DEVIL KING & THE LION	42.000	j
DICK TRACY ADVENTURE	53.000	e
DINOSAUR FOR HIRE	107.000	u
DJ BOY	53.000	e
DONALD DUCK	77.000	e
DOUBLE CLUTCH	98.000	e
DOUBLE DRAGON	119.900	e
DR ROBOTICS	113.000	u
DRACULA	118.000	e
DRAGON'S FURY	64.000	e
DRAGON'S REVENGE	107.000	u
DUNE II	TEL.	
EA HOCKEY	42.000	u
ECCO THE DOLPHIN	79.000	j
ESWAT	57.000	e
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	134.000	u
EUROPEAN CLUB SOCCER	64.000	e
EX - RANZA	85.000	u
F - 15 STRIKE EAGLE	140.000	u
F 117 NIGHTSTORM	125.000	u
F15 STRIKE EAGLE II	119.000	u
FANTASTIC DIZZY	102.000	u
FANTASTIC NAVIGATOR	28.000	j
FATAL FURY	107.000	e
FATAL REWIND	42.000	u
FERRARI GRAND PRIX	77.000	e
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	139.900	e
FLASHBACK	142.000	e
FORMULA 1	133.000	u
FUN & GAMES	121.000	u
G LOCK - AIR BATTLE	64.000	e
GAUNTLET IV	121.000	u
GENERAL CHAOS	77.000	e
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	129.900	e
GHOULS'N GHOST	64.000	e
GODS	80.000	u
GOLDEN AXE 3	91.000	u
GRAND SLAM TENNIS	64.000	e
GREAT WALDO SEARCH	94.000	u
GREENDOG	66.000	u
GUNSHIP	149.900	e
GUNSTAR HEROES	64.000	e
GYNOUG	53.000	e
HAUNTING	117.000	u
HOME ALONE	81.000	u
HOME ALONE 2	107.000	u
HOOK	107.000	u
INDY & LAST CRUSADE	56.000	u
JACK NIKLAUS GOLF	102.000	u
JAMES BOND 007	50.000	j
JAMES POND III	118.000	e
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	101.000	u
JEWEL MASTER	40.000	u
JOE MONTANA FOOTBALL 1994	129.000	u
JOE MONTANA FOOTBALL 3	102.000	u
JOHN MADDEN 94	132.000	u
JUNGLE STRIKE	111.000	u
JURASSIC PARK	132.000	e
KABUKI	28.000	j
KICK OFF	71.000	e
KID CAMALEON	64.000	e
KRUSTY'S FUN HOUSE	64.000	e
LA BELLA E LA BESTIA - ACTION GAME	107.000	u
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	64.000	e
LAKERS VS CELTICS	77.000	u
LANDSTALKER	134.000	u
LAST ACTION HERO	TEL.	
LEMMINGS	64.000	u
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	164.000	e
LHX ATTACK CHOPPER	64.000	e
LOTUS 2	149.900	e
LOTUS TURBO CHALLENGE II	107.000	u
MAZINGA WARS	71.000	e
MC DONALD TREASURE LAND	80.000	u
MEGAGAMES 2	77.000	e
MEGALOMANIA	107.000	e
MICROMACHINES	105.000	u
MIG 29 FIGHTER PILOT	99.000	e
MOONWALKER	57.000	e
MORTAL KOMBAT	125.000	e
MRS PACMAN	98.000	u
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	84.000	u
NHLPA '94 HOCKEY	132.000	u
OTTIFANT	107.000	e
OUTRUN 2091	79.000	e
PAPERBOY	96.000	u
PINK PANTHER	118.000	u
PIRATES GOLD	121.000	u
POPULOUS II	75.000	e
POWRER CHALLENGE GOLF	71.000	e
PRO STRIKER - SOCCER	128.000	j
PUGGSY	106.000	e
RACE DRIVING	107.000	u
RANGER X	121.000	u
REN & STIMPY	110.000	u
RISKY WOODS	49.000	j
ROAD RUSH II	49.000	j
ROBOCOP 3	104.000	u
ROBOCOP VS TERMINATOR	134.000	u
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	114.000	e
ROLLING THUNDER 23	124.000	e
ROLO THE RESCUE	77.000	e
SENSIBLE SOCCER 92/93	110.000	e
SIMPSON: BART'S NIGHTMARE	129.900	e
SNAKE BATTLE'N ROLL	115.000	e
SNOW BROTHER	TEL.	u
SOCKET	104.000	u
SOLDIER OF FORTUNE	126.000	u
SONIC 2	64.000	j
SONIC SPINBALL	107.000	e
SPACE HARRIER 2	53.000	e
SPEEDBALL 2	53.000	e
SPIDERMAN & X - MAN	99.000	u
SPLATTERHOUSE 3	80.000	u
STEEL TALONS	64.000	e
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	153.000	e
STREET OF RAGE 2	64.000	e
STRIDER 2	102.000	e
SUMMER CHALLENGE - OLIMPIADI	64.000	e
SUPER FANTASY ZONE	64.000	e
SUPER KICK OFF	103.000	e
SUPER MONACO GP II	107.000	e
SUPER OFF ROAD	119.900	e
SUPER THUNDERBLADE	53.000	e
SUPERMAN	64.000	e
T2 - TERMINATOR 2 ARCADE GAME	129.900	e
TAZMANIA	71.000	e
TEAM USA BASKETBALL	64.000	e
TECMO FOOTBALL	150.000	u
TECMO NBA BASKET	133.000	u
TECNO BOWL	134.000	u
TERMINATOR 2	107.000	u
TERMINATOR 2: THE ARCEDE GAME	64.000	e
THE FLINSTONES	94.000	e
THE HUMANS	108.000	u
THOMAS TANK ENGINE	102.000	u
THUNDER FORCE IV	77.000	e
TOE JAM & ERALD II	107.000	e
TOKI	64.000	e
TOYS	70.000	u
TREASURE ISLAND ADVENTURE	56.000	j
TURBO OUTRUN	56.000	j
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	153.000	u
ULTIMATE SOCCER	111.000	j
UNIVERSAL SOLDIER	119.900	e
VIRTUAL SPINBALL	114.000	u
WIMBLEDON TENNIS	111.000	e
WINTER CHALLENGE	71.000	u
WINTER OLYMPICS	149.900	e
WIZ'N'LIZ	106.000	u
WOLF CHILD	107.000	u
WONDER BOY 5	64.000	e
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	77.000	u
WWF WRESTLING ROYAL RUMBLE	126.000	u
XENON II	53.000	e
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	113.000	e
ZOOL	118.000	e

LEGENDA: u... USA j... JAPAN e... EUROPE

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

IMMAGINE: G. BEZZOLATO

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:00 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO 011/30.90.202 011/30.81.352

FAX 011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER Via Castelgomberto 153 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA - 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	CONSOLE	PREZZO
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L.......7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L.......13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L.......20.000
GP	TOT	L..............

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP, CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

- PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100
- ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COMPUTER S.D.F. VIA CASTELGOMBERTO 153 - 10137 TORINO

GAME power

MARZO 1994

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE ROTEANTE
STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ REGRESSO
L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66105090

SUPER DIRETTORE (IR)RESPONSABILE
Riccardo "Rical" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA
Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE
Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO (AR)REDATTORE
Giorgio "Random" Baratto

RED/AZIONE
Andrea "Madoc" Minini, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Paolo "Stylz" Verri, , Tiziano "Apecar" Toniutti, Claudio "Trust" Tradardi

INCOLLA-BORATORI
Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Antonio "Log" Loglisci, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Aida "Heidi" Barassi, Derek "Dela" Fuente

GAME OVER FAN CLUB
Zia Marisa, Zio Eufemio, Gianduiotti, Marron Glaces, Girella, Tiramisu, Sacher, Liquerizia, Torta Paradiso, Cassata Siciliana, Panna Cotta, Baci di Dama, Maritozzo con la panna

ART DIRECTOR
Maria (Madama) Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA
Jacopo Maria "CSI" Villa, Gian Vittorio Pasquale "Bambascione" Cutri, Stefano "Pantera" Dalzini

FOTOCOMPOSIZIONE
Typing (MI)

STAMPA
Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI
Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

ECCO A VOI IL...

News & Anteprime

COSA CI RISERVA IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO VIDEOLUDICO? CORRETE A LEGGERE E LO SCOPRIRETE!

NEWS ANTEPRIME

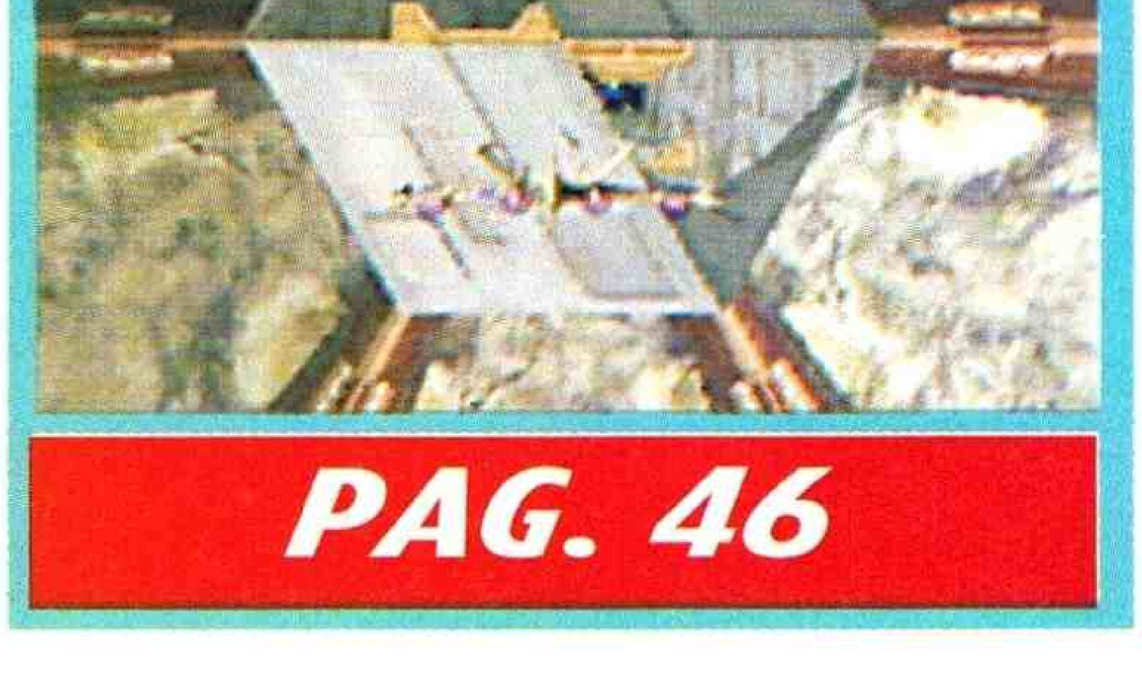
PAG. 13

HELP

TUTTI I DINOSAURI A SEDICI BIT: IN QUESTO QUARTO INSERTO DA CONSERVARE TROVERETE LA SOLUZIONE COMPLETA DI JURASSIC PARK PER MEGA DRIVE E SUPER NINTENDO. COME SE NON BASTASSE CUCCATEVI ANCHE COOL SPOT (MD)!

TOTAL ECLIPSE

UNO SPARATUTTO PER IL 3DO. SOLIDI PIENI ED EFFETTI DI ROTAZIONE DA FAR GIRARE LA TESTA



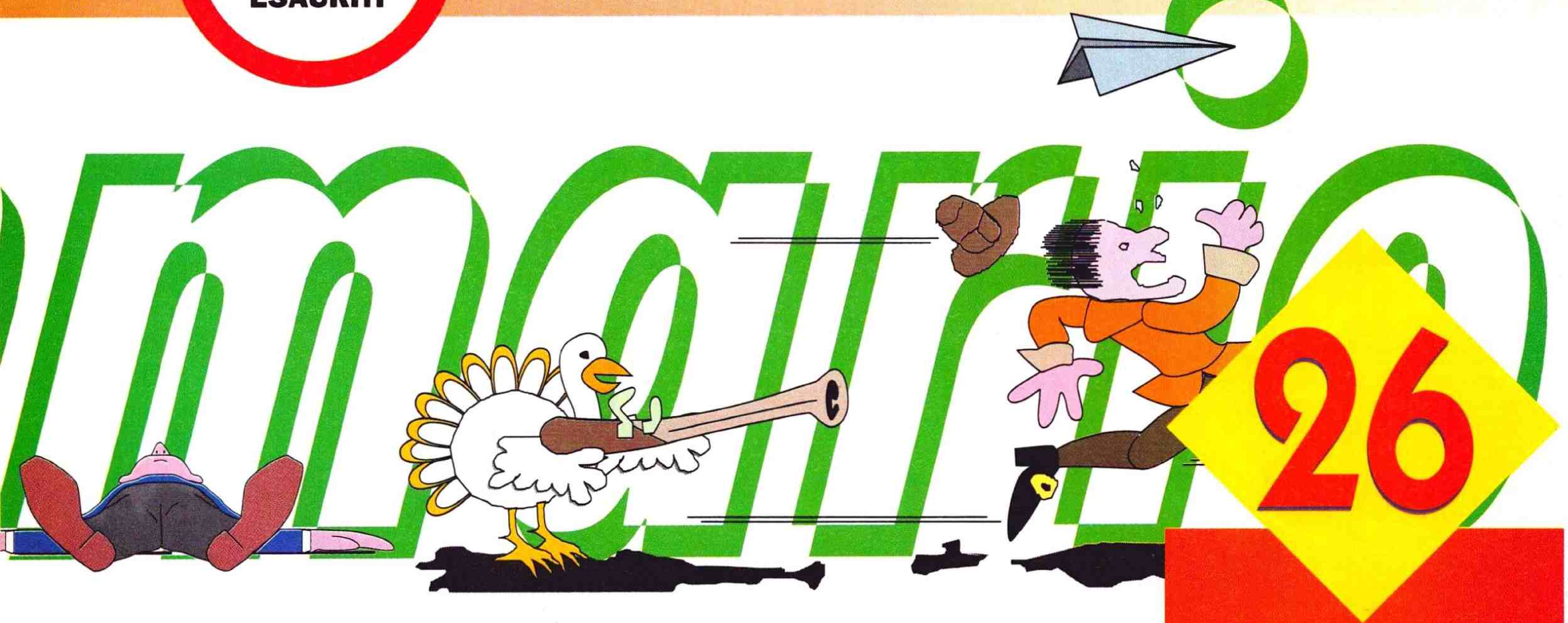
PAG. 46

SONIC 3

AVETE ASPETTATO E ORA È QUI PER VOI: QUATTRO PAGINE CON TUTTI I SEGRETI DELLA TERZA AVVENTURA

PAG. 40

I NUMERI
1, 6, 7, 9 di
GAME POWER
SONO
ESAURITI



PAG. 5

L'AP POSTA

APECAR CONTRO TUTTI: SEPPELLITELO E BASTA!

CLASSIFICHE

GUERRA CIVILE IN REDAZIONE PER IL PRIMO POSTO IN CLASSIFICA!

PAG. 30

WOLFENSTEIN 3D

UN'AVVENTURA TRIDIMENSIONALE AVVICENTE E BELLISSIMA, PER IL VOSTRO SUPER NINTENDO

PAG. 58

CASTLEVANIA

DAL COIN-OP AL MEGA DRIVE: SCHIOCCHI DI FRUSTA E VAMPIRI A GO-GO

PAG. 44

TWINBEE R. B. A.

IL SEQUEL DI UNO DEGLI SPARATUTTO PIU FAMOSI DEL SNES.

PAG. 74

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

3DO

Total Eclipse	46

CD 32

Dennis	66

Game Boy

Batman The Adventure Series	103
Kyrby's Pinball	121
Spider Man & X-Men	118

Game Gear

The Addams Family	72
Chuck Rock 2	122
F1	122
Fantastic Dizzy	122
Jungle Book	107
Micro Machines	54
Ren & Stimpy	122
Robocop 3	88
Sonic Chaos	106

Jaguar

Crescent Galaxy	56
Raiden	57

Master System

Micro Machines	54

Mega CD

Microcosm	64
Rage in the Cage	98
Terminator	76

Mega Drive

The Addams Family	72
Blades of Vengeance	62
Castlevania	44
F117 Night Storm	122
Lotus II	122
Pelè Soccer	115
Pink Panther goes to Hollywood	60
Prince of Persia	105
Puggsy	84
Robocop 3	88
Sonic 3	40

Neo Geo

Fatal Fury Special	50

NES

Duck Tales 2	90

Super Nintendo

Bio Metal	122
Dennis the Menace	66
Desert Fighter	48
Dr. Franken	82
Dragonball Z 2	94
Ganbare Goemon 2	78
Humans	68
Inspector Gadget	70
Lester the Unlikely	122
Mega Man X	37
Mr. Nutz	92
NBA Jam	101
Pink Panther goes to Hollywood	60
Twin Bee Rainbow Bell Adventure	74
Pinball	113
Riddick Bowe Boxing	117
Run Saber	122
Stanley Cup	52
Super F1 Circus 2	80
Tetris	86
Troddlers	96
Virtual Soccer	114
Wolfenstein 3D	58
Zool	122

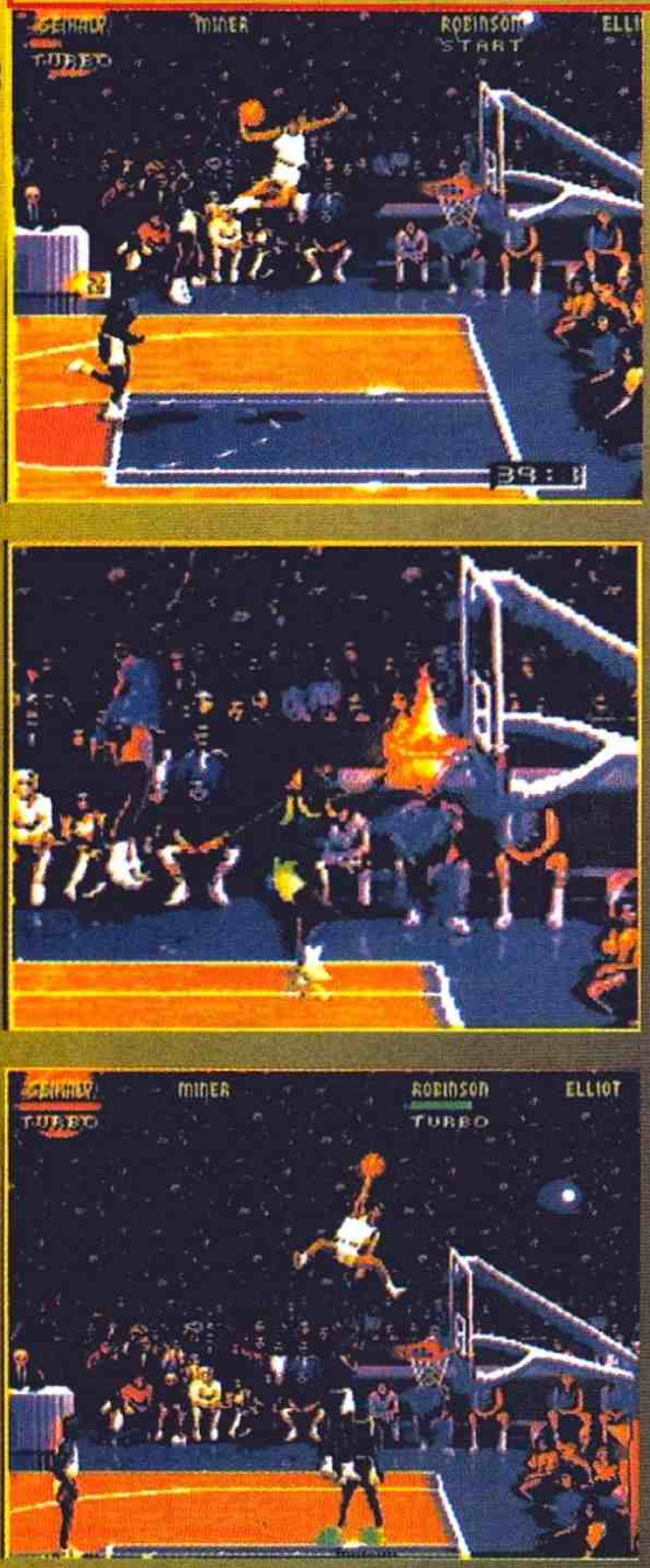
COMPUTER ONE®

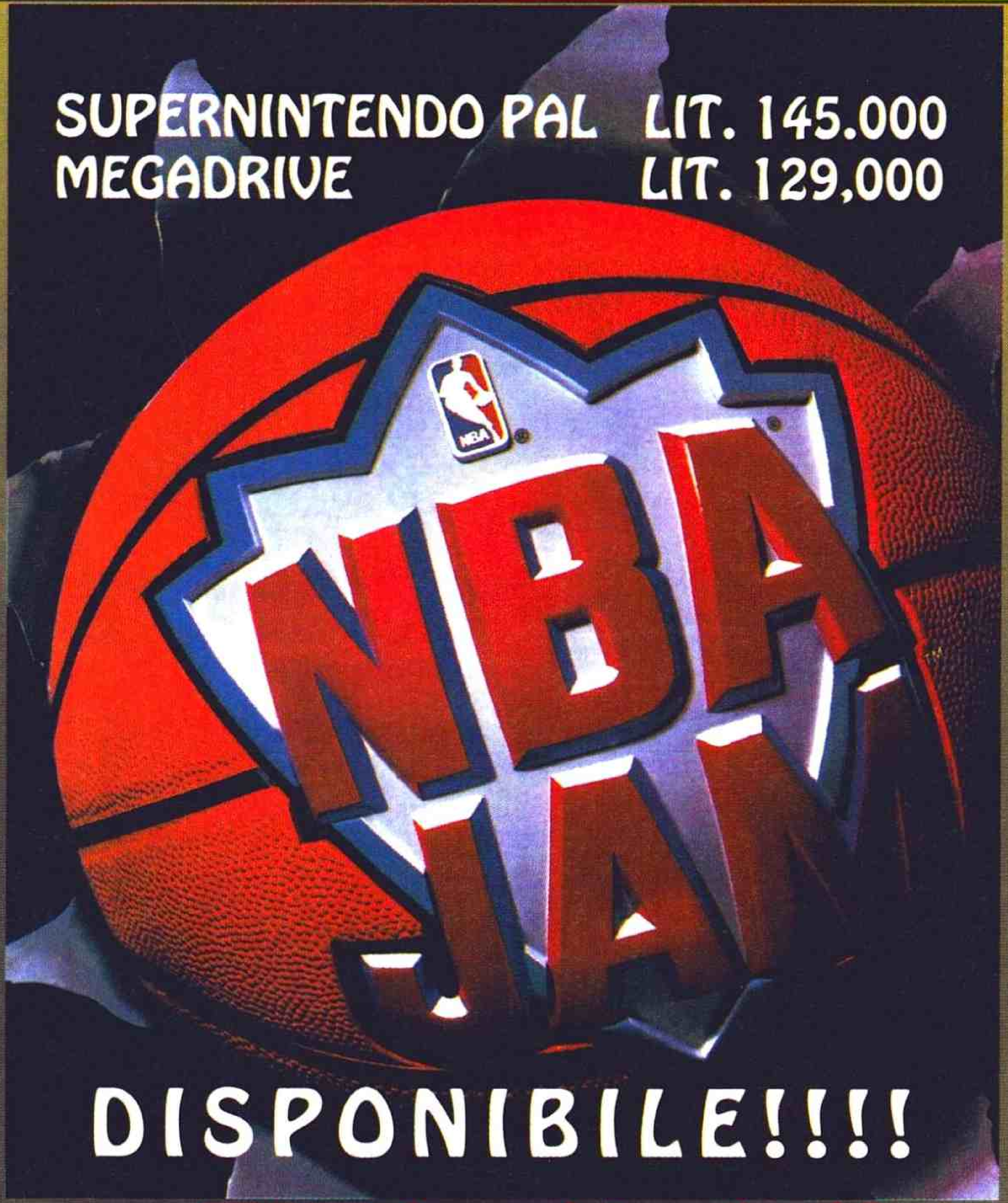
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

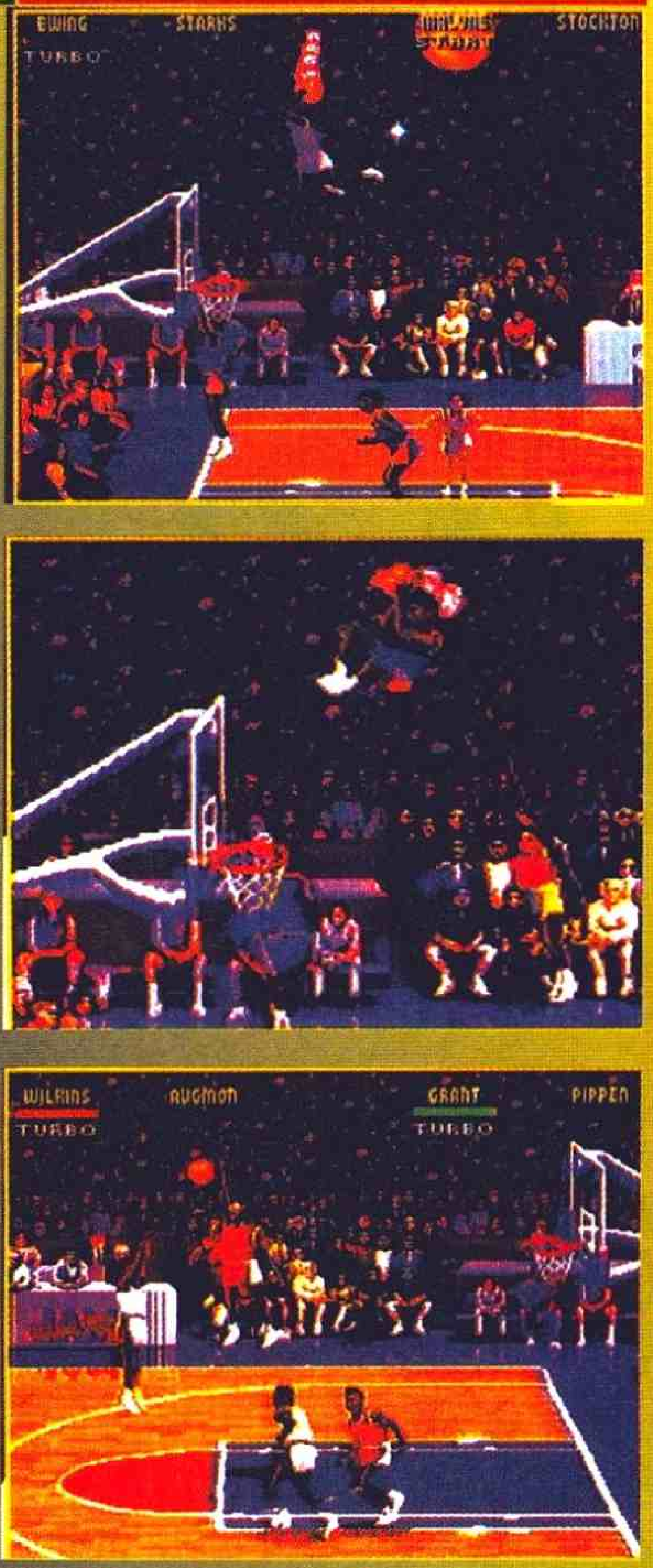
TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NEWS e SUPEROFFERTE

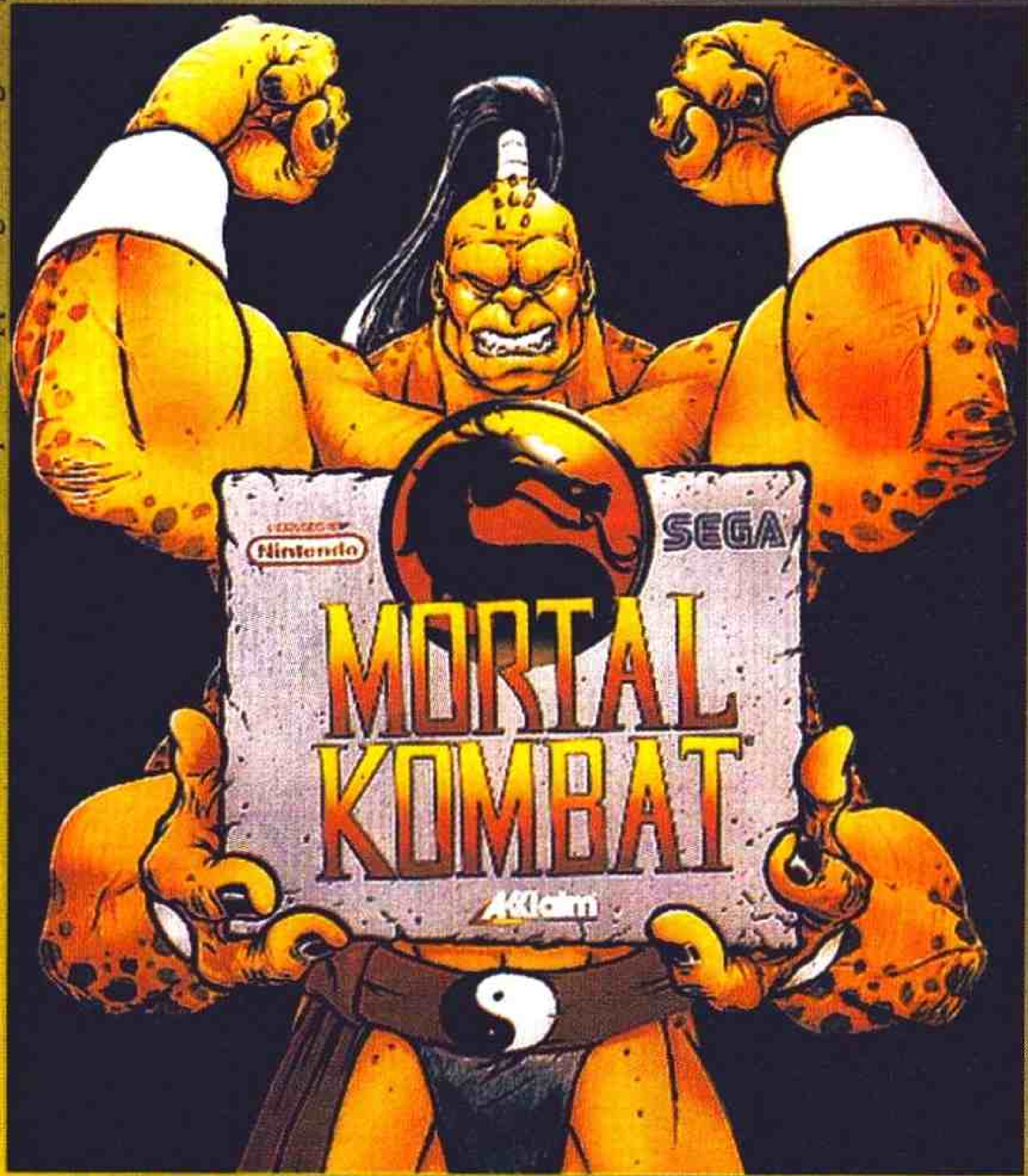
FAX 051-344.906 o 345.100







FIFA International Soccer per Supernintendo
DISPONIBILE DAL 10 MARZO !!! prenota subito

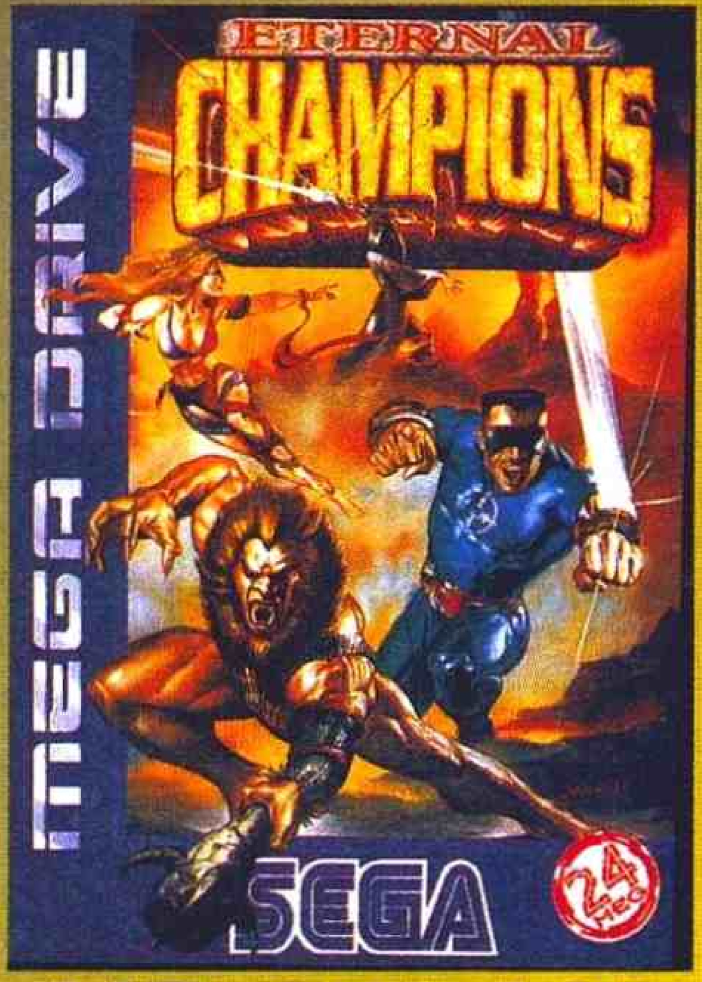


OFFERTA SPECIALE

Supernintendo PAL	L. 105.000
MEGADRIVE Euro	L. 85.000
GAMEGEAR	L. 65.000
GAMEBOY	L. 59.000

LIT. 69.000

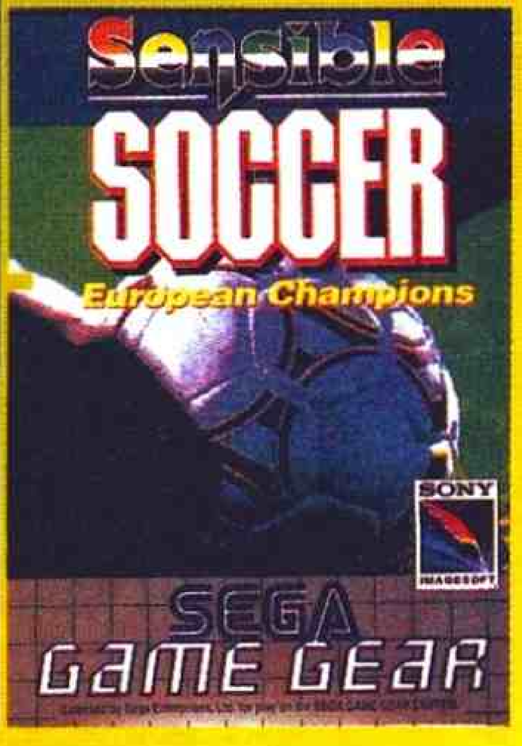
LIT. 125.000



LIT. 138.000

SUPER NINTENDO LIT.119.000

GAMEGEAR LIT. 63.000



Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

L'APPOSTA

a cura di Apecar

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

"Marzo, non marzo, Marzo, non marzo, cosa far non so". Questa orribile rima, fresca di conio, fu vergata dal poeta romano Taurus H11 dopo una notte di sconforto. Sarà stato il buio. Sarà stato il polline e la maledetta allergia, sarà stata la trippa con i fagioli, ma qualcosa è andato, uhm, storto e la serata è stata, uhm, moscia. E se fosse questo il vero risvolto traumatico dei videogiochi? Ma quale epilessia, quale fotosensibile, di cosa andate cianciando... La vera vittima degli spessi strati di scrolling parallattico è proprio lui, lui che non fa del male a nessuno, lui che dorme e vive con te. Non mi stupirebbe se a questo punto Rosi Bindi attaccasse pubblicamente i videogiochi, i problemi sono già tanti senza mettere in mezzo idraulici e porcospini. Senza ricordare che prima di *Super SFII*, Ken e Ryu non hanno mai sparato palle di fuoco, ma solo dei sospetti globi biancastri, palle di ghiaccio probabilmente. Palle di ghiaccio. È una metafora un po' criptica ma mi sa che stavolta ho fiutato giusto. Non spegnete la console ogni tanto mentre giocate, piuttosto fate un fischio e vedete se qualcuno risponde. Attendo fiducioso i vostri commenti.

Apecar

A CIASCUNO IL SUO

Pelosissimo Apecar (lo dite voi),
ti scrivo per farti presente i miei sentimenti verso una persona che sta lì in redazione. Lo so che dirai "Ci risiamo!" Ma anche io come tanti altri lettori (?-NdR) sono innamorato pazzo (e lo dico di tutto cuore) della straordinaria ♥Giorgia Fantin♥. Ribadisco che l'amore non è un sentimento su cui scherzare. È inutile che ogni volta che le scrive qualcuno tu lo sfotti (io? Quando mai, NdApe), ma non è mica colpa nostra se è una bellissima ragazza, dai capelli fatati (sì, come Scarlet, NdR) e dagli occhioni di perla?
Poi, oltretutto, a vedere dalle recensioni, sembra anche molto simpatica.
Io leggo tutte le sue recensioni (anche se la console a cui si riferiscono non mi interessa) per sentirmi vicino a lei e sognare.
Io non sono come quelli che la vorrebbero nuda solo perché pensano al sesso, io l'amo davvero! E poi immaginatevi di stare insieme a una ragazza a cui piacciono i videogiochi e finalmente non sentirsi dire, in procinto di una sana partita, "ma che fai, giochi ancora a quelle cretinate?". Insomma, caro vespauto, spero che tu ci porga le dovute scuse.
Sono già rattristato per conto mio perché penso di non incontrare mai tal celestiale creatura. Al limite ti prego di consegnare direttamente a lei questa lettera affinché capisca che per me lei è più importante di Beatrice per Dante, più bella di Caludia Schiffer e più attraente (beh, diciamo alla pari) di Michelle Pfeiffer (Ma stai male? NdR).
Insomma Giorgia, TI AMO, TI AMO, TI AMO!!!
Il mio sogno è di incontrarti all'altare affinché io possa baciare la sposa e poi portarti in luna di miele in Giappone, tra i videogame, e all'alba, tu vestita da Gheisha (si scrive così?) e io con il Chimono (si scrive cosà?), scambiarci il nostro infinito amore (the end ci sta bene, che ne dite?)
Se pensate che la mia lettera non abbia a che fare con i videogiochi, tutti d'accordo, ma dato che le femmine scrivono a TV Stelle o a Cioè per esprimere i loro sentimenti, noi a chi scriviamo? (prova con la posta di Sabrina, NdApe).
Cordialmente ti saluto e tanti bacioni a...(indovinate chi?) (Grazie, ndRandom).
Un innamorato pazzo
PS: ci andrò almeno sul Power Fax? (di più, molto di più, andrai nel gotha degli affamati, NdR)

...Tu solo dentro la stanza, e tutto il mondo fuori...
E con questo abbiamo finito lo spazio che la posta dedicherà a Red Fury per il 1994. Contenti?

ANGELO RULLA SUPREMO

Consoleidale redazione di GP,
non vi pare ci siano troppi picchiaduro per Super Nintendo? Ormai non se ne può più di questo monopolio videoludico! Dovrebbero capirlo quelle fottute software house che continuano imperterrite a clonare *Street Fighter Due* nella speranza (fallace) di eguagliarne il successo. È im-pos-si-bi-le! *SFII* ha sfondato perché era una novità a quei tempi (anche se in effetti sarebbe un sequel). Ormai i picchiaduro hanno perso ogni attrattiva! Persino qualcosa come *Klax* o *Tetris* sarebbero meglio, vista l'opposta carenza di puzzle game, comunque era solo un esempio, e lo stesso discorso si potrebbe fare per molti altri generi.
La mia polemica forse è scontata e inutile, visto che voi non ci potete fare proprio nulla, ma volevo dire la mia in proposito. L'unica cosa che potete dirmi è quando finirà questo fenomeno (se finirà) che sembra aver contagiato (in maniera minore, chissà perché) anche tutte le altre console. Vostro,

Emme Emme Emme

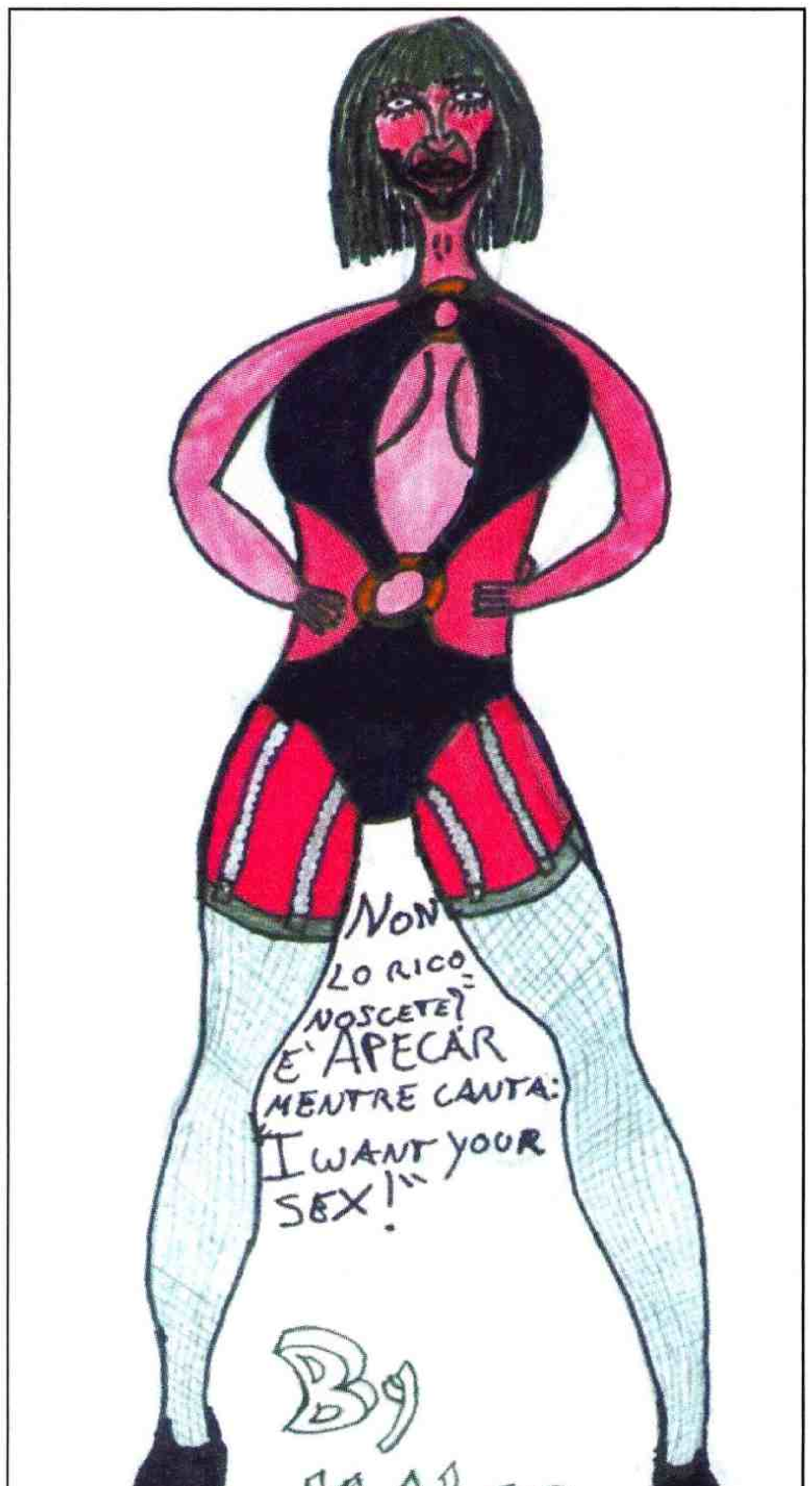
Possibile che solo un lettore si lamenti della ridondanza esagerata di picchiaduro sputati l'uno all'altro? E tu pensa che il primo Street Fighter *(quello*

L'APPOSTA

coi cuscinetti sensibili al posto dei pulsanti) se lo filavano proprio in pochi. In effetti questi giochi devono vendere, e per vendere devono pure piacere a qualcuno. Che sia una specie di macchinazione subliminale a opera di multinazionali spietate? Che sia una semplice moda? Ma poi, in fondo, ce ne frega realmente qualcosa? Vacci te a dire a uno col Neo Geo che i giochi della sua console sono tutti uguali, vacci e poi raccontaci. Il fenomeno non è più un fenomeno ma quasi una corrente. Oltre ai picchiaduro ora c'è il genere dei "picchiaduro alla SF2" e gli adepti sono ormai tanti, così tanti da rappresentare una fetta di mercato sicuro per un sacco di tempo a venire. Personalmente sono d'accordo con te, ma il mio parere conta poco, e poi le case di software queste pagine non le leggono.

Resta il fatto che noi coi picchiaduro ci campiamo da dio, apppena ne esce uno lo strilliamo in copertina anche se piace solo a chi l'ha recensito, così vendiamo vagoni di copie in più, facciamo i soldi e ce ne andiamo alle Barbados pieni di donne e motori. A conti fatti mancano circa 438.000 picchiaduro da recensire e poi prenotiamo il volo, naturalmente un charter per soli giornalisti pidocchiosi.

Smecca Fabio (AG)



Mark '79

COSMOLOGIA DELLA SINTASSI

Caro Apecar,

sei proprio caro. Lo sai quanto mi costi? Giusto 750 lire. Sarò conciso (stile Biscardi) perché "'U fogl' è tirann'". Dupont è mitico, Giorgià è stupenda, Zia Marisa (sempre seria) ha rotto (zio Eufemio annuisce rassegnato, NdR) e te ti aspetto con la tua Apetta truccata a fare le corse (Lingua Italiana V3.2, NdR).

La volevate la classifica? E beccatela! Bella l'idea del Power Fax è ottima (upgrade 3.3, NdR), non ti arrabbiare se elogiano la Fantin al posto tuo: dai, ti faccio conoscere Sabrina di Non è la Rai (e te lo credo, è Italia 1) (sic, NdR). Ciao,

Luca Ignese

P.P.S.: ma il tasto Select dell'Ape 125 del numero 24 non si può aggiustare?

Dovevamo rifarci in qualche modo per il pronome femminile cannato in una risposta del mese scorso (colpa del corriere, chiaro).
Per quanto riguarda le gare hai già perso, e per tutto il resto pure. Ora che hai detto la tua puoi, fare le valigie e partire per l'isola McDonald che è piena di bovini e riflettere per un po'. Vai, vai, vai. Ascolta il tuo cuore.

CONTRABBASSO

Mitica redazione di GP,

sono il (più unico che raro) padre di Alberto. Come usate sminuire i pregi di Dupont, marcioniti che non siete altro? Anche se devo riconoscere, a denti strettissimi, che il Triciclo e Vordak scrivono cose assai pregevoli, ribadisco quanto segue: l'Uomo del Ponte è la FINE DEL MONDO, IL DODICESIMO GRADO DELLA SCALA MERCALLI, L'OTTAVA MERAVIGLIA DEL CREATO! (le altre sette sono: la Gialappa's Band, il recioto amarone della Valpolicella, la trilogia di J.R.R. Tolkien, Naomi Campell, la cattedrale di Burgos, il cheeseburger della McDonald, Golden Axe - solo il primo, si capisce -) Pubblicate questa mia, se ne avete il coraggio. In caso contrario, brucerò pubblicamente la vostra rivista (dopo aver ritagliato le recensioni migliori) davanti al Galaxy di Piazza VIII Agosto.

Marco Frangini

Post Scriptum di Alberto: PER FAVORE, non pubblicatela!!!

Non sapete cosa ho dovuto sopportare il 28 gennaio quando gli ho fatto leggere l'Apposta! Prima si è messo a saltare sul divano, urlando "Abbiamo vinto, abbiamo vinto!!!" (neanche allo stadio fa così).

Poi è corso su e giù per le scale per coinvolgere nel suo delirio i vicini e il portinaio. I suoi colleghi in ufficio hanno probabilmente imparato a memoria la mia lettera... Ahimé, cosa succederà se pubblicherete questa? Abbiate dunque pietà di tutti noi e cestinate.

L'infelice Alberto

E con questa siete praticamente fregati. Vi siete beccati in pieno un rarissimo anatema irradiato nell'aere dal popolo unno, popolo feroce e nomade. La redazione sorge proprio sulle antiche rovine di un cimitero dei suddetti devastatori e per quanto lo spirito di Attila si sia decisamente addolcito col tempo, la maledizione sortisce comunque un effetto tremendo: siete condannati alla terribile e impietosa pena della pubblicazione eterna. Qualsiasi cosa, dalla più bieca battutina alla più teratologica sciocchezza che oserete scrivere e imbucare alla volta di via Aosta 2 troverà SEMPRE e COMUNQUE spazio su queste pagine. Se i numi ameranno infierire potreste anche finire in un box tutto per voi, altrimenti ringraziate chi solete ringraziare in caso di botte di fortuna ma state sempre particolarmente attenti a cosa esce dalle vostre biro. E adesso vediamo se saltate sul divano.

FUSSE CHE FUSSE

Caro GP,

Semo dù fratelli de campagna che tra 'na semina e 'n raccolto anno trovato 'l tempo de scrivive e d'arrecavve 'n dono 'n pezzo de cacio abbruzzese che solo qui lo fanno così bono! Speramo che gradererete 'l penziero nostro ve famo pure qualche domanna su la nuova consolle che ce semo fatti e sur perché nun riuscimo mai a trovà li giochi. Ma che il vic 20 nun ve piace?

E mò le domande che c'ha iutato a fà er professore der mì frà (che io ho smesso!)

1) Esistono diverse versioni del Jaguar? Qual è la mejo?

2) Quale sarà il prezzo della suddetta console mediante un importatore di media levatura?

3) Usciranno giochi di ruolo per il Jaguar?

4) Perché nelle vostre anteprime non specificate mai se il gioco verrà tradotto o meno? Per esempio *Secret of Mana* verrà mai tradotto in abruzzese?

Tanti baci forte forte

Massimo e Marco

PS: il nostro recensore preferito è Apecar (yapz, NdR) perché è allo stato puro e semplice della natura, come le nostre caprette che je volemo tanto bene!

Neanche vi conosco e già mi mancate. Il resto della redazione è ancora alla ricerca delle proprie origini, io le mie non le ho mai abbandonate. Pertanto propongo e indico immantinente un referendum per censire i lettori very rozzi di Game Power così ci vediamo da una parte e magnamo, bevemo e ruttamo.

POWER FAX

A volte ritornano. I brufoli, voglio dire. A volte sbocciano anche negli stessi punti, e uno ci si affeziona pure. Ecco, io nel mio piccolo vorrei spendere due parole gentili per questa inaspettata comparsata del Power Fax, non che lo acclamassimo a gran voce, ma si è presentato di sua spontanea volontà e non gli si poteva sbattere la porta in faccia. Power fax è un piccolo, rassicurante brufoletto sulla giovane epidermide riciclata dell'Apposta, e questi sfoghi giovanili vanno anche apprezzati. Quindi non spalmate pomate strane sulle pagine che poi non si legge più niente, e soprattutto girate delicatamente pagina se non volete che il box esploda macchiando tutto. Niente metodi drastici, chiudete la vostra copia di Game Power e riapritela dopo un po' di giorni, vedrete che il Power Fax se ne sarà andato così come è venuto, senza lasciare traccia alcuna ma uno spazio, candido e puro, in cui incollare le vostre lettere non pubblicate. Thomas Baldi ha scoperto che se si prova a tradurre i titoli dei giochi ci si rende conto di quanto siano imbecilli gli americani e i giapponesi (es. Starfox = Volpe Spaziale), e non si può dargli torto, pensate a Zombies ate my neighbours = Gli zombie se so pappati i miei vicini. Onore e onere dell'apertura vanno dritti dritti a Hanzo Hattori e Terry Bogart per la loro lettera piena d'astio e affetto, di odio e coccole. In effetti le recensioni dei giochi per Neo Geo sono state vittima di schicchere paurose e si era quasi deciso di trasferirle definitivamente nella rubrica dei coin op. Ci scusiamo con tutti i possessori di tale macchina per la mancata attenzione, ma d'altro canto chi ha un Neo Geo è più fortunato degli altri perché in genere (ma è quasi la norma) può abbondantemente provare i giochi direttamente in sala prima di seminare il grano. Quelle delle recensioni sono comunque assenze ingiustificate e qualcosa giuro che la faremo (nota per tutti i possessori di Neo Geo: esiste ancora un motivo per comprare Game Power, ovvero le conversioni dei titoli SNK per le console meno abbienti. Almeno vi fate una risata). Nostragamus, lettore dalla fertile immaginazione e dalla prolifica penna, è sicuramente un bravo ragazzo ma è meglio che la pianti con le pilloline colorate: niente *Turtles versus Battletoads*, niente *Mario Pinball* né cloni di *SFII* con i personaggi di *Double Dragon* . Carlo Greco deve sapere che la soluzione di *Landstalker* è in arrivo e i calcoli renali possono rimanere in linea per un altro po'. Per Loris Fratini la vita è troppo semplice e l'urgenza di farsi del male preme veemente: non c'è ragione di spendere soldi sulla versione MD di *Street Fighter* se hai già quella SNES, ma queste cose dovrebbe suggerirtele il tuo portafoglio. L'idea dei GP-parametri è da prendere in considerazione, e grazie per i consigli. Te ne diamo uno pure noi sulla scelta della versione di *Flashback*... SNES, MD o Amiga non fa differenza, scegli quella che costa di meno, tanto il gioco è sempre quello e sempre inequivocabilmente indimenticabile. Grazie a Tommaso Torri per la classifica recensori corredata di voto in percentuale, manythanx per il primo posto (96%, no, dico, dateve 'na regolata...) E per quanto riguarda te e chiunque voglia acquistare un CD32 il tip è "aspettare un po'", dato che si vocifera che i prezzi calino da qui a poco. Per tutti quelli che affogano nel dolo perché non sanno se passare alla console Commodore o l'hanno acquistata da poco, che vi devo dire, non fatevi troppi ingorghi nella cervice: se non dovessero uscire giochi decenti potrete sempre ascoltare i CD degli Afghan Whigs, dei Counting Crows o dei Flor De Mal. Potreste anche ascoltare la Pausini o Vallesi, ma allora tanto vale giocare a *Oscar* e *Diggers*. Sigfrido e Enrico chiedono, tra le altre cose, se sia meglio il Nes o il Master System. Dato che ormai state tutti ammucchiando soldi per 3DO o Jaguar possiamo finalmente sbilanciarci e darvi la risposta che aspettate da una vita: è arrivato il momento di dire che, tirando le somme, le due macchine si equivalgono. Vordak ricambia il bacio francese del buon Gandolfo di Fiore, Dupont restituisce gli insulti e i capelli me li taglierò quando sarà passata la moda grunge-alternativa-Branduardi style o quando avrò trovato un lavoro più serio (joking). Per Paolo Cage e Alberto Kang, vi ringrazio per il pensiero ma il posto di direttore non mi si addice, o per lo meno non me lo fanno addire. E poi perdereste l'unico elemento ancora totalmente e disinteressatamente dalla vostra parte, perdereste il benessere per la recessione, perdereste un nuovo miracolo editoriale, oltre a sorbirvi le recensioni dei pezzi di ricambio per l'Ape Poker. Fabrizio di Feole teme che la batteria tampone del suo CD32 possa morire d'inedia, dato che *Sensible Soccer* non sembra prenderla in considerazione quando si tratta di salvare dei file. Non è un problema di capienza della memoria, quanto probabilmente un classico refuso volontario da conversione frettolosa. Valerio Uccianti vuole passare al Turbo Duo lasciandosi dietro il Super Nes. Il discorso è più o meno valido, ma i giochi utilizzabili a tutti gli effetti qui da noi non spuntano più così rigogliosi. Il Turbo Duo è il miglior PC Engine che puoi acquistare, e dispone comunque di una eccezionale softeca zeppa di punte clamorose, una per tutte *Lords of Thunder*. Non so comunque se abbandonare lo Snes sia la cosa migliore. Per Luca Lacolla e Marco Fumagalli basti dire che *Super Mario Kart* è un buon modo per sprecare corrente

1) Di Jaguar console ce ne sta una sola (come la verza dell'orto mio), ma è in cantiere una seconda versione in uscita parecchio in là. Le periferiche invece sono in arrivo, tranne il modulo virtuale giudicato troppo pericoloso da quelli che contano in casa Atari (hanno paura che qualcuno si trafigga la patta sullo spigolo del tavolo mentre gironzola col casco per la stanza: non possiamo che condividere i timori, NdR). Se parli de macchine allora ce ne stanno tante ma costano troppo. Meglio il mio Porche, no quello co le rote, quello co le zampe.
2) Qualcosa tipo 400 mila lire, breccola più, breccola meno. Rimpinzate il dindarolo.
3) Sì, sono previsti almeno un paio di titoli GdR che diverranno disponibili molto presto.
Grazie comunque per l'omaggio caseario, fra un po' si vota e stavo pensando di portarmi la trancia di caciotta in cabina.
Ripensandoci, mi sa che ci andrò con la solita, triste fetta di mortadella.

SONO DIECI ANNI ABBONDANTI CHE IL GRANDE FRATELLO VI STA GUARDANDO E SAREBBE PURE ORA CHE LA PIANTASSE

Caro Apecar,
sono un supernessista e sono fiero di esserlo, ma non disprezzo chi ha scelto il Megadrive (affari suoi). Dicevo, sono fiero di avere il super Nes perché la console è bella e i giochi sono buoni, però sono pochi, sì, sono pochi, non i giochi in sé stessi ma i generi (scusate il linguaggio contorto ma volevo essere sicuro che mi steste a sentire). In senso: le cartucce prolif... profil... sono numerose, ma i giochi che contengono si assomigliano un po' tutti o si possono dividere in due categorie: picchiaduro e platform-adventure. Se togliamo tutti i giochi che appartengono a queste due categorie o ne lasciamo due o tre per ognuna ci rimane ben poca roba. Che fine hanno fatto tutti i puzzle game alla *Tetris*, i platform alla *Bubble Bobble*, gli shoot em up alla *R-Type*? Perché sono così pochi in una giungla di cloni di *SFII*? Che fine hanno fatto l'intelligenza e la fantasia dei programmatori?
Quando finirà questa crisi d'idee? Io non sono il riccone che può permettersi una cartuccia al mese, e non rischio quindi di avere troppi giochi simili, ma vorrei un menu un pochino più diversificato, punto.

Sevisto Chisevisto, Vattelapesca.

Corsi e ricorsi storici, come diceva il buon Giovanbattista (che mi pare di cognome facesse Vico. In realtà sto bluffando come un maiale, non so neanche chi sia questo tizio ma se tutti lo citano evidentemente era uno potente nell'encefalo), corsi e ricorsi che mai rifiutano di perpetrare danni e istillare dubbi nelle martoriate coscienze dei possessori di console di tutto l'orbe terracqueo. Effettivamente non si può esimersi dal notare che i picchiaduro (e i cloni di SFII in particolare) abbiano ormai esser-

citato un'abbondante azione scroticida nei confronti quelli con una visione un po' più ampia del videogioco. Ma appunto, corsi e ricorsi storici: si cerca di far uscire quello che la gente vuole comprare. Quindi o ti piazzi fuori dai negozi con un secchio di scorie radioattive da tirare in faccia a tutti quelli con l'intenzione anche vaga di scialare su un picchiaduro, o aspetti che la gente si renda conto e le uscite si riequilibrino. Comunque, il menu per chi ha il SNES è ancora molto molto abbondante e variegato: ci sono un sacco di cose buone e giuste in giro, vedi Megaman X *o* Secret of Mana *(davvero bello), e i puzzle game esistono anche se la tua macchina non è proprio nata appositamente per questo genere di giochi.*
Di sparatutto poi ne trovi quanti ne vuoi (Super Nova è meglio dell'Euchessina ma Macross *è molto carino e* R-Type 3 *piace a qualcuno -poveracci-). Quello che ci manca davvero è una bella versione di* Bubble Bobble...

COTTA E MANGIATA

Esodermica redazione di Ghempauer
Mi chiamo Marcello, ho 19 anni e posseggo un Megadrive.
Vi scrivo (per la seconda volta) perché spero che possiate darmi delle apoftegmatiche ('ccitua, NdR) nonché epicuree risposte ai miei amenziali dubbi.
1) Esiste (o uscirà) *Dynablaster* per Megadrive? E *Pang*?
2) Esiste il primo episodio di *Splatter House*?
3) Indicatemi per favore un buon gioco di guida per la mia console?
4) Quale titolo è meglio tra *Thunderforce IV* ed *Ex-Ranza*?
5) Perché la mia moto consuma tanto?
Grazie e ciao, e ricordate: ehi-oh-lets'go!!! (mai, NdR)
P.S: Dimenticavo, tanti agiografici complimenti a tutti voi!

Marcello Crispina, Messina

CARO MARCELLO,

mi chiamo Apecar e posseggo un bordello di console, computer e Cd Rom vari per i relativi sistemi, ma non te ne farò una colpa.
1) Dynablaster *per Mega Drive per ora non è stato annunciato ma in effetti se ne sente la mancanza.* Pang, invece, speriamo proprio che non esca mai, comunque nessuno sembra averci pensato finora.
2) No-oh-let's go. Devi comprarti un PC Engine per giocare il primo episodio di *Splatterhouse*, o al limite un FM Towns oppure ancora un X68000. Per MD puoi trovare il terzo (un gioco in rima, if you know what I mean) e purtroppo pure il secondo, davvero ripugnante ma purtroppo per i motivi sbagliati.

Davide Sincovich (TS)

3) Sarei tentato di consigliarti *Race Drivin'* ma non avresti mai il coraggio di darmi retta. Prova *F1* oppure aspetta *Virtua Racing*. Altrimenti c'è *Outrunners* in arrivo.
4) Non lo saprai mai. 5) Va bene, lo saprai: *Ex-Ranza* è un'esperienza imperdibile e *Thunderforce IV* un'esperienza e basta.
Per quanto riguarda la tua moto, il mio personale consiglio è quella di permutarla con un'Ape 50 pick up però almeno ad accensione elettronica (che se non altro ciuccia di meno).

ODDIO MIO, MA GLI ANGELI SONO MASCHI O FEMMINE?

Ragazzi, non so a chi rivolgermi se non a voi. Sono sempre stato un adolescente un po' fuori di cocomero ma stavolta credo proprio di aver toccato il fondo.
Ricapitoliamo, io leggo la vostra fantastica rivista perché possiedo un fantastico super Nintendo, comunque vado lo stesso in sala giochi ogni tanto ed è lì che avvenne quell'evento che...in parole povere: m'innamorai della protagonista del coin op che avevo di fronte, aveva dei lunghi e folti capelli rosa (Yuri, Yuri vieni qui che ti interessa, NdR) e indossava una curiosa tuta blu, il suo nome era...Jenny.
Ebbene si, mi sono preso una sbandata cotta per la gattina di Bucky O'Hare e invidio lo stesso leprotto verde che può starle così vicino (anche se non so quanto sia interessato a lei, né se lei sia interessata a lui), è grave?

Ignoto acquirente di codesto magazine.

Cercati una spalla su cui piangere e inizia ad affogare i dolori nel Jack Daniel's: tu non sai cosa fanno quei due quando qualcuno spegne il coin op.

FONDONO E FILANO

Cari Gippiani
Come mai le versioni di *Tournament Fighters* sono così diverse tra loro pur portando lo stesso titolo?
E perché viceversa *SFII Turbo* e *SFII Special* hanno titoli diversi pur essendo la stessa cosa?
Poi, numeri addietro avete fatto la preview di *Super Deformed Art of Fighting*, embé?
Avendo già *SFII Turbo*, cosa mi consigliereste come supplemento?

Disperato, da qualche parte.

Allora, dunque, il Megadrive e lo SNES sono due macchine molto diverse non solo esteticamente e quindi suppongo che i rispettivi giochi siano diversi. Credo sia così. O forse è qualcosa che ha a che fare con la dimensione delle cartucce. Infatti anche SFII Turbo *e* SFII Special *sono diversi, il secondo comprende un'inedita opzione torneo riciclata poi in* Super SFII *(coin op).* Super Deformed Art *ecc, ecc, lo stiamo aspettando pure noi perché siamo insicuri sulla teoria a proposito delle dimensioni delle cartucce di cui sopra e speriamo che dopo tre anni forse questa qui riusciremo a infilarla pure nel Game Gear. Infine, un buon supplemento potrebbe essere una foto, o meglio una bambola life-size di un noto Cavaliere senza cavallo, non ti verranno fuori gli hadouken ma vedi come ti viene voglia di menarla con gusto.*

FORZA TAGLIA CON NOI

[...] Dopo aver visto in sala l'ultima meraviglia della SNK (*Samurai Shodown*), decido di portarmelo a casa comprando la versione europea. Una volta inserita la cartuccia noto che manca

AI POSTERI

Madonna non mi pare vero, anche stavolta stiamo arrivando tutti vivi fino in fondo. Coraggio, il lilla di questo box è un colore rassicurante... Se ancora non ne avete abbastanza fatevi un caffé (a proposito, ringrazio a titolo comune un lettore particolarmente prodigo nell'affrancatura, il riciclaggio è la strada del futuro e noi abbiamo iniziato a dare il buon esempio) e provate un po' a rileggervi tutto dall'inizio. Inciamperete sicuramente in qualche pronome sbagliato (prendetevela con Random, è lui che "corregge"). Vi pregherei comunque di non spedire più buste affrancate perché se dobbiamo rispondervi possiamo farlo eventualmente anche per telefono, quindi al limite lasciate in un angolino (o anche in mezzo al foglio, fate voi) il vostro numero. Recensire i recensori non è una brutta idea, classifiche a parte, quindi vi inviterei a spedire le vostre pagelle e commenti (corredate di voto percentuale) al solito indirizzo, che tanto quello di casa mia non ve lo darò mai, anche se in effetti sarebbe meglio.

Marco Cella

qualcosa. Continuo a giocare e poi, di colpo, il dramma diventa chiaro. AARGH! Non c'è più il sangue! O meglio, c'è ma è bianco. Io spendo 480 mila lire, e poi...[...]

Marco D'Andrea, Roma.

[...] Nintendo. Parolina deprimente per alcuni, ancora esaltante per altri. MA non si rendono conto dell'assurdità di quanto fatto con *Mortal Kombat* e ora (GP 25) con *Total Carnage*? Sangue verde? Plasma gassoso? Dio mio. Un giorno mi taglierò un dito e scoprirò che nelle mie vene scorre il petrolio. Eppure il giorno dopo l'uscita di *Mortal Kombat* nessuno sapeva fare bene le fatalities ma tutti conoscevano il cheat del sangue [...]

Natalia Banchelli, Roma.

Se vogliamo essere garantisti fino in fondo bisogna pure che qualcuno si sacrifichi e passi da imbecille al posto di un altro. Non è necessariamente detto che chiunque spari idiozie sia totalmente idiota (ma d'altra parte anche quella è un'evenienza), quindi, se la Nintendo adora censurare i giochi segando via le appendici più interessanti per poi metterle ancora grondanti di sangue binario nel cassetto dei reperti macabri, non è per forza vero che sia solo ottusità becera l'archetipo alla fonte di questo inverecondo crimine.

Le girandoline colorate servono proprio ad attirare l'attenzione di chi è meglio che non guardi, sennò magari rovina qualcosa. Ma se uno sbarra le retine per un attimo c'è anche la possibilità che le sinapsi scattino e qualche cosa, in qualche modo, per qualche ragione finisca con l'andare storto.

Ed è lì che uno realizza che non è necessariamente vero che chiunque faccia un'idiozia sia un idiota: è anche possibile che ci stia prendendo per i fondelli. E magari anche a proprio tornaconto.

In fondo la maggior parte degli acquirenti di cartucce si trova nella fascia dei teenager, e soprattutto si trova negli USA, dove il bigottismo è uno sport molto diffuso tra quei capifamiglia che tirano fuori il fatidico contante.

Quindi sorvolerei volentieri sul candido e onesto rigore morale di certa gente per ipotizzare che magari un gioco censurato vende anche il doppio rispetto alla versione ammazzapreti fin quando chi ne decide l'acquisto non è il fruitore ultimo, ma qualcuno che si fa fregare né più né meno come quelli che regalano soldi a dubbi predicatori che appendono il rosario al retrovisore dell'F40.

Noi possiamo sbraitare e sputare veleno dalla nostra ridente penisola sino al prosciugamento delle ghiandole, tanto il muro è di gomma molto dura, e tra l'altro così si fa anche il gioco dell'avversario, dato che la politica censoria della Nintendo non chiama affatto in causa l'utente finale quanto chi effettivamente compra il software e molto probabilmente non sa neppure cosa sta acquistando.

Vabbé che qui il problema è limitato, ma non mi pare proprio il caso di urlare Forza Italia, dato che potreste essere fraintesi.

E sono in pochi, davvero in pochi, a essere davvero garantisti.

Chissà se è una qualità.

Crivellin Sigfrido e Alessio Eniro (Gavello Rovigo)

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727

Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

OFFERTE DEL MESE:

S. Nintendo + Bazooka	L. 280.000
S. Nintendo + Star Wing	L. 270.000
S. Nintendo + Prince of Persia	L. 250.000
Mega Drive + 3 Game	L. 330.000
Adatt. × Mega Drive Euro/Jpn	L. 20.000
Game Boy Base + 4 pile	L. 99.000
Game Boy + Spiderman 2	L. 125.000
Game Boy + S. Maridand	L. 135.000
Game Boy + Jurassic Park	L. 150.000

Game × Mega Drive	da L. 35.000
Game × S. Nintendo	da L. 35.000
Game × Game Boy	da L. 35.000
Game × Master Sistem	da L. 35.000
Game × Nintendo	da L. 35.000

PERMUTA
il tuo usato con una strepitosa
SUPERVALUTAZIONE

MEGABOY

Noleggio e Vendita Video Giochi
Console - Accessori

IMPORTAZIONE DIRETTA GIORNALIERA

ITALIA U.S.A. JAPAN U. K. GERMANY

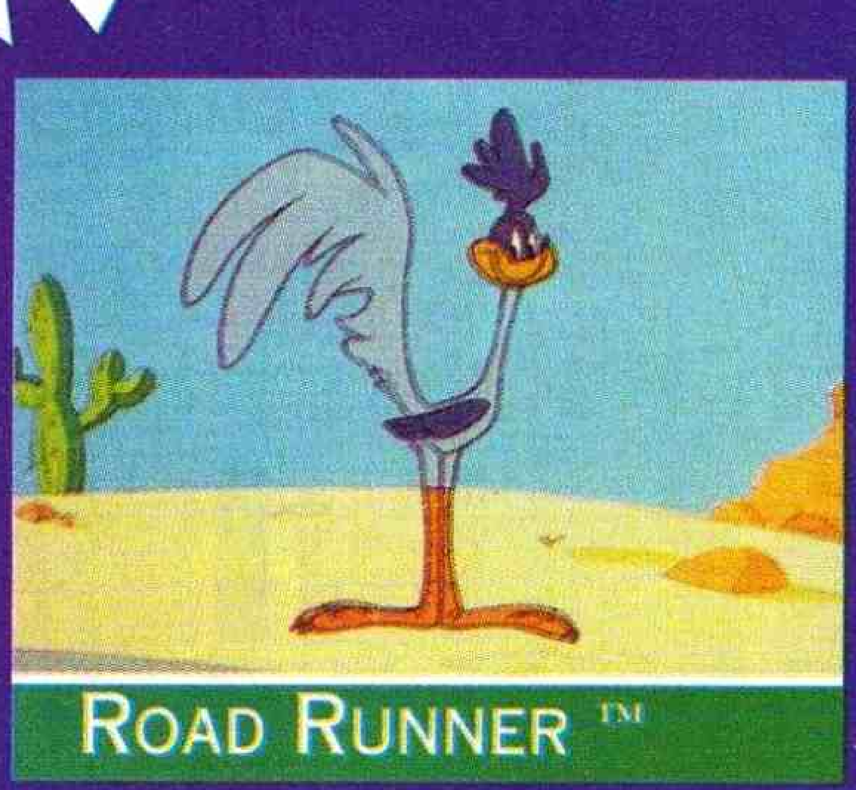
VASTISSIMO ASSORTIMENTO VIDEOGIOCHI 3000 TITOLI

NOVITÀ IN ANTEPRIMA ASSOLUTA

SEGA
Megadrive - Genesis
Mega CD - Sega CD
Game Gear
Master System

NINTENDO
Super Famicom
Super Nintendo
Game Boy - NES

NEC
PC Engine
Turbo Duo


ROAD RUNNER ™

DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI

SPECIALIZZATO NEL SETTORE CONSOLE CON LE MIGLIORI MARCHE

SNK Neo Geo

ATARI Lynx

3DO

AMIGA CD 32

YEAH!!! I PREZZI PIU' BASSI DI ROMA!!

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON SPEDIZIONE **GRATUITA**

ROMA - VIA F. PALASCIANO, 105 - ZONA MONTEVERDE (P.ZZA SCOTTI)

TEL. 06/58.20.14.57 - TEL. e FAX 06/58.20.14.65

I MARCHI RIPORTATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

Consoliamoci...

MEGADRIVE II EUROPEO con GIOCO	SOLO 208.000
MEGADRIVE II EUROPEO con FANTASTIC DIZZY	SOLO 315.000
MEGADRIVE II EUROPEO con COSMIC SPACE HEAD	SOLO 309.000
GAME GEAR EUROPEO con COLUMS	SOLO 189.900
TV TUNER PER GAME GEAR	SOLO 169.900
GAME BOY con MORTAL KOMBAT	SOLO 139.000
GAME BOY con GOAL	SOLO 135.000
GAME BOY con GIOCO	SOLO 129.900
SUPERNINTENDO GIG con SUPERMARIO ALLSTAR	SOLO 299.000
SUPERNINTENDO GIG con S. MARIO ALLSTAR MORTAL KOMBAT	SOLO 399.900
SUPER NES USA (SCARTH) con GIOCO	SOLO 259.000
SUPER NES USA (SCARTH) con MICKEY MOUSE	SOLO 289.000
SUPER NES USA (SCARTH) con ADVENTURE ISLAND	SOLO 279.900
AMIGA CD 32 EUROPEO con 2 GIOCHI	SOLO 635.000
AMIGA CD 32 EUROPEO con 102 GIOCHI	SOLO 685.000
3DO con GIOCO	TELEFONARE
ATARI JAGUAR con GIOCO	TELEFONARE

e... giochiamoci!!!

CARTRIDGE A PARTIRE DA L. 29.900 PER SUPERNES MEGADRIVE GEAR - GAMEBOY

ALCUNE OFFERTE PER SUPERNINTENDO:

ALADDIN - PAL	SOLO 149.900
A LADDIN - USA	SOLO 135.000
FATAL FURY II - USA - JAP	SOLO 175.000
FLASHBACK - PAL	SOLO 128.000
HOKUTO NO KEN 7 - JAP	SOLO 159.900
SENSIBLE SOCCER - PAL - USA	SOLO 128.000
STREET FIGHTER II TURBO - JAP -	SOLO 139.000
STREET FIGHTER II TURBO - PAL -	SOLO 149.900
SUPER EMPIRE STRIKE BACK - USA	SOLO 139.900

ALCUNE OFFERTE PER MEGADRIVE:

ALADDIN	SOLO 115.000
COSMIC SPACE HEAD	SOLO 75.000
FANTASTIC DOZZY	SOLO 85.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	SOLO 119.000
JURASSIC PARK	SOLO 89.000
NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP	SOLO 115.000
SENSIBLE SOCCER	SOLO 109.000
STREET FIGHTER SPECIAL CHAMPION EDITION	SOLO 128.000

IN ESCLUSIVA DAL... MEGABOY CLUB ROMA!!! Tel. 06/58201457

VASTISSIMO ASSORTIMENTO CARTRIDGE A PREZZI SPECIALI
OLTRE 4000 TITOLI DISPONIBILI

RICHIEDI IL NOSTRO CATALOGO COMPLETO GRATUITO!!!

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

Arrivi settimanali da tutto il mondo

Contattateci per Anteprime & Novità

☎ 06/78.61.74 4 linee ricerca automatica — FAX 06/78.34.82.25

Acquistate da noi le nuovissime 3DO Panasonic 32 bit e Atari JAGUAR 64 bit

ATARI JAGUAR

3DO 32 BIT

Vasto assortimento giochi 3DO

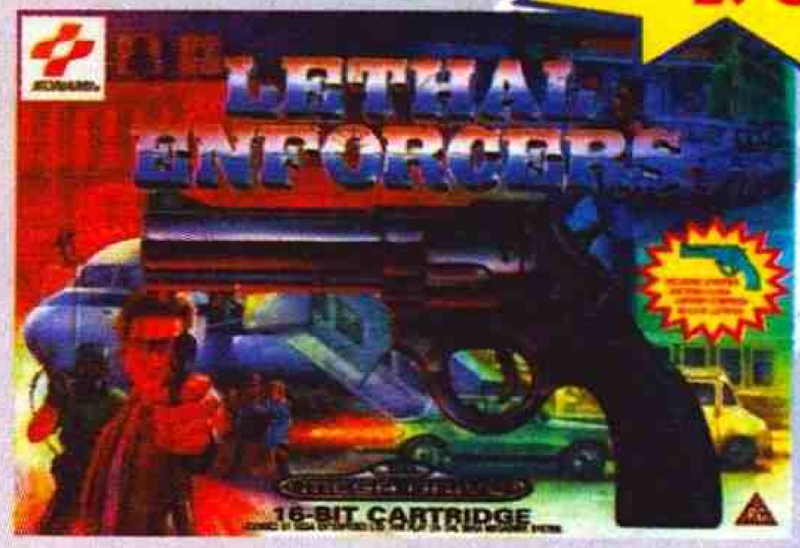
MEGA KEY

(Adattatore universale Megadrive) L. 39.000

ADATTATORE UNIVERSALE

(per giochi protetti) L. 39.000

SEGA MEGA CD
Black Hole Assault
Prince of Persia
Sherlock Holmes
Wolfchild
Jaguar XJ 220
L. 39.000

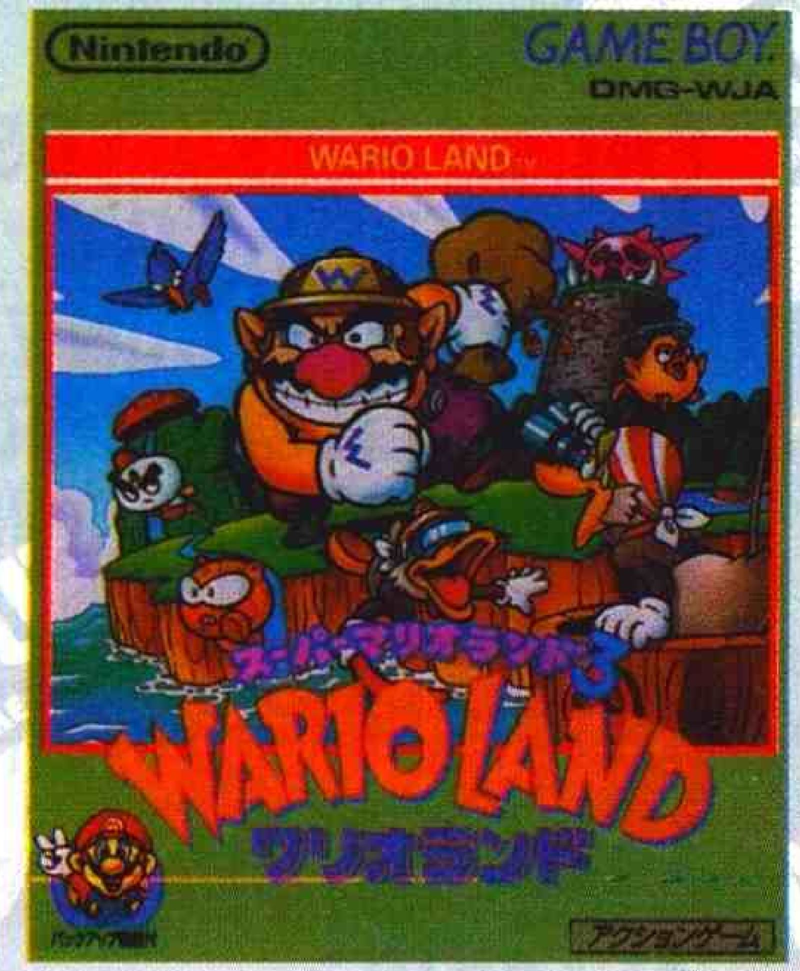


LETHAL ENFORCERS
L. 169.000

ARRIVO IMMINENTE!

GAME BOY	
Felix the Cat	45.000
Asterix	45.000
Flinstones	45.000
Batman II	45.000
Caesar Palace	45.000
S. Star War	45.000
Looney Tunes	45.000
Bugs Bunny II	45.000
Double Dragon III	45.000
Empire Strike Back	45.000
Tom e Jerry	45.000
Goal	45.000
Pacman	45.000
North Star Ken	45.000
Jurassic Park	49.000
Turtles II	49.000
Kid Dracula	49.000
S. Mario Land II	49.000
S. Mario Land III	75.000

GAME GEAR	
Street Fighter II	49.000
Alien III	45.000
Prince of Persia	45.000
Tom & Jerry	45.000
Jurassic Park	49.000
Mortal Kombat	49.000



IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLLE E VIDEOGAMES

MEGA DRIVE · MEGA CD · SUPER FAMICOM · NEO GEO · PC Engine · TURBO GRAFX · SUPER NINTENDO · GAME BOY · SEGA CD · GENESIS · TURBO DUO · GAME GEAR

BLEEAAH!!! I MIGLIORI PREZZI DI ROMA SONO SOLO I NOSTRI!

RICHIEDI LA TESSERA FEDELTÀ

Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

Via Veturia 68 - 00181 Roma

ASSISTENZA QUALIFICATA - GARANZIA DEI PRODOTTI
ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

L'uscita delle nuove console scatenerà di certo le ormai familiari battaglie tra i possessori di diversi sistemi (ricordate Amiga Vs. Atari ST, Sega Vs. Nintendo ecc, ecc?), ma al momento le nuove macchine sono alleate tra di loro per soppiantare i vecchi 16 bit. Ma i 16 bit sono già maturi per andare in pensione? Analizziamo insieme la situazione e traiamone le debite conclusioni...

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MASSIMILIANO SACCHI

LEGENDA

- CONSOLE
- CASA
- GENERE
- N°GIOCATORI
- USCITA

Per tutti i beotoni con le celluline grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei redattori che l'hanno provato.

NON SCAVATE LA FOSSA AI 16 BIT

L'avvento di console a 32 e 64 bit (quanti? NdR), cioè 3DO e Atari Jaguar, ha scatenato in non pochi giocatori la sindrome del "Buttiamo via SNES e MegaDrive: sono solo 16 bit". Non poche persone hanno deciso di vendere il loro "vecchio" 16 bit per acquistare uno dei nuovi mostri, o magari entrambi. Viene spontaneo chiedersi se il loro ragionamento sia giusto o se non sia prematuro innalzare i canti funerari per i 16 bit. A mio avviso, e quasi tutti qui in redazione concordano, i 16 bit saranno presenti sul mercato, e ne saranno quasi padroni, almeno per un altro paio d'anni, e questo per almeno quattro buone ragioni. Analizziamole insieme. La prima ragione è che i 16 bit sono stati sfruttati, finora, per non più di un 70% delle loro potenzialità, e se vi siete divertiti con quello che avete visto (e giocato) finora, pensate quanta soddisfazione vi riserveranno i nuovi titoli, quelli buoni naturalmente. Apro una parentesi piccola piccola a proposito di giochi buoni e meno buoni: avrete di certo notato un abbassamento dei voti dati ai giochi recensiti. Non è un caso, ma abbiamo solo deciso, e questo per aiutare VOI LETTORI nella scelta al momento di acquistare un titolo nuovo, di essere un tantinello più critici nelle recensioni. Ora non basta più avere una bella grafica per totalizzare un voto pari o superiore a 80: se il gioco presenta lacune nella giocabilità o risulta eccessivamente facile, o all'opposto, tanto difficile da essere frustrante, ve lo diremo, e lo ribadiremo anche nella valutazione finale. Parentesi chiusa. La seconda ragione è che, proprio per non essere messe fuori gioco dal progresso tecnologico che in questi anni è più veloce di Ben Johnson dopato, Nintendo, Sega e NEC hanno approntato rimedi quali chip SFX 1 e 2, chip DSP 1 e 2 e Arcade System Card che migliorano di tantissimo le prestazioni delle console esistenti. Pensate solo che chi ha visto *Star Fox 2*, *Virtua Racing* e *Fatal Fury 2* rispettivamente per SNES, MD e PC Engine SCD non si è ancora ripreso dallo shock! Obiezione, vostro onore! Questi add-on costano quanto un Rolex d'oro, e dovrei rinunciare alle mentine ai quattro formaggi per 6 anni per potermele permettere. Vero, ma costano sempre molto meno delle nuove console, e sono senz'altro sfruttate meglio dai programmatori, e questo ci porta a considerare il terzo punto, che, più o meno, recita così: perlomeno per 8-10 mesi dal loro lancio ufficiale, i titoli disponibili per le nuove console non saranno di qualità eccelsa, anzi, per meglio dire, non sfrutteranno per più del 30% o 40% le potenzialità delle macchine su cui girano. I programmatori hanno bisogno di tempo per usare in maniera più che soddisfacente una nuova console, e quindi, tranne pochi casi (mi sovviene a proposito *Cybermorph* per il Jag e *Total Eclipse* per il 3DO e, se fosse confermato, *Virtua Fighter* per il Saturn) i titoli lasceranno i giocatori con il pensiero "Se questo è quello che la nuova tecnologia può offrire, allora mi tengo la vecchia". Quarta e ultima motivazione che dovrebbe farvi capire come la morte dei sistemi a 16 bit sia ancora ben lontana nel tempo; ma vi pare che le software house siano così miopi da gettare alle ortiche una base d'utenza stimabile in diverse decine di milioni di esemplari per dedicarsi, all'opposto a macchine che conteranno, a causa soprattutto del prezzo elevato, complessivamente sì e no un milioncino di unità vendute? No way, buddy... Ecco perché, almeno per i prossimi due anni, vedremo vagonate di titoli per i nostri amatissimi SNES, MD e, anche se in misura minore, PC Engine (SCD-ROM, of course...). La morale di questa bella favoletta è che, al momento, non conviene vendere i vostri vecchi sistemi a 16 bit per passare ai mostroni più potenti a 32-64-128 eccetera bit. A meno che non si verifichi una o più di queste condizioni: 1) sia disponibile per uno dei nuovi sistemi un titolo per il quale siete disposti a fare follie; 2) vogliate essere sempre e comunque all'avanguardia, anche a costo di pagare molto di più una cosa che comprereste a minor prezzo attendendo qualche mese; 3) avete fatto un bel 13 al Totocalcio, auguri e pagateci da bere! Io, personalmente, ritengo che i migliori titoli disponibili sul mercato gireranno ancora per diversi mesi sui vecchi sistemi, fino a quando i programmatori non conosceranno le nuove basi e fino a quando queste non saranno così diffuse da invogliare le case di software a sviluppare un flusso costante di titoli. Quindi, continuate pure a divertirvi con le vostre attuali macchine, e aspettate il momento in cui la nuova tecnologia sarà disponibile a un prezzo più accessibile e avrà una buona biblioteca di software per farvi divertire ALMENO QUANTO vi divertite oggi con le "vecchie" console. Ricordate: il numero di bit del processore di una console non sempre è direttamente proporzionale al divertimento che trarrete da essa. Il divertimento dipende dalla qualità e quantità dei giochi disponibili e, almeno finora, SNES, MD e PC Engine sono in netto vantaggio. Per quanto tempo, nessuno può dirlo, ma bisogna vivere il presente, e il presente vede i vecchi sistemi vivi e vegeti, oppure Alive and kicking, per dirla come il vecchio Jim Kerr.

Barbie e Big Jim andranno in pensione?

Vuolsi così colà ove SI PUOTE...

Ufficiale: tra la fine di quest'anno e l'inizio di quello successivo la LucasArt metterà in circolazione il titolo che conclude la trilogia videoludica di Star Wars. Il gioco, intitolato *Super Return of the Jedi* (ma và? Non ce lo saremmo mai aspettato) dovrebbe pesare non meno di 16 Mbit e dovrebbe offrire le usuali sezioni platform e pilotaggio di veicoli in Mode 7.

Ci saranno anche loro in Super Return of the Jedi?

Era ora! Dopo aver stramaledetto ogni simulazione di football americano uscita sul mercato, gli appassionati di rugby possono finalmente gioire: è uscito il primo titolo dedicato a questo sport per il SNES. Il gioco, realizzato dalla Imagineer si chiama *Blanco International Rugby*, e sembra essere molto buono. Per chi non lo sapesse, Blanco, che si legge Blancò, è uno dei più bravi e conosciuti rugbisti d'Oltralpe.

In America la società produttrice di giocattoli Hasbro, ha cominciato la commercializzazione di pupazzi raffiguranti i dodici personaggi di *Street Fighter II*. I modelli sono disponibili in due misure, da 12 e da 23 centimetri, e ciascuno di essi è equipaggiato con armi assortite. Inoltre, i personaggi sono del tutto snodabili e sulla loro qualità non ci dovrebbero essere dubbi, considerando che la Hasbro

annovera tra i suoi prodotti i pupazzi della serie G.I. Joe. Sembra che un'importante società italiana stia considerando la possibilità di importare i modelli. Come dite? Volete sapere il suo nome? Sorry, Segreto Industriale.

Ancora gadgetteria: in Inghilterra stanno uscendo intere enciclopedie dedicate ai videogiochi. Beh, non sono proprio enciclopedie, ma interi volumetti dedicati ai vari *Sonic, Bubsy, Mortal Kombat* e molti altri giochilli vari. Negli USA, invece, la Capcom ha messo in vendita una videocassetta con le migliori strategie per, indovinate un po', *Street Fighter II*. Circa 45 minuti di mazzate semplici, mosse speciali, combinazioni extra e tutti i finali del gioco. In vendita a meno di 30 carte. E proprio quando pensavate che in termini di oggetti legati ai videogiochi si fosse già raggiunto il massimo, ecco che la Sega stringe un accordo con la Future Shooter, notissima (certo, certo, come no...) ditta produttrice di vestiti per lanciare una linea di abbigliamento. Cosa manca ancora, la carta da parati di Mario?

In Giappone ha fatto la sua comparsa una versione del Marty specificamente disegnata per essere usata mentre viaggiate in automobile. L'unità, del costo di circa 4 milioncini, include un monitor LCD da 5 pollici, e serve anche come sistema che, grazie a dei dischi dati ove sono impresse le cartine geografiche dell'intero Giappone, permette di sapere immediatamente dove ci si trova. A una prima impressione, mi sembra che l'unità sia un po' troppo ingombrante per essere alloggiata nella mia spettacolosa A112.

Sul cucuzzolo della montagna

GdR al bar? Si, proprio così: entro pochi mesi potrete giocare in sala a un gioco di ruolo ispirato alla saga di Dungeons & Dragons. Il suo titolo è *D&D: Tower of Doom*, e la ditta produttrice è, nientepopodimeno che, la Capcom (aiutata dalla stessa TSR, produttrice di D&D). Nel gioco saranno selezionabili quattro personaggi: un guerriero, un chierico, un nano e un elfo. Lo schema di gioco però insisterà non poco sull'azione, mixandola sapientemente (speriamo) alla parte GdR.

Tower of Doom

La General Game di Napoli, specializzata in distribuzione di giochi arcade, lancerà nel mese di marzo due nuovi titoli per il mostro della SNK. *Spin Master*, titolo sviluppato dalla Data East, è un gioco a piattaforme in cui i due eroi di turno, armati di yo yo, dovranno farsi largo nei numerosi livelli che compongono il gioco. Sono disponibili 7 diversi tipi di yo yo che prometto-

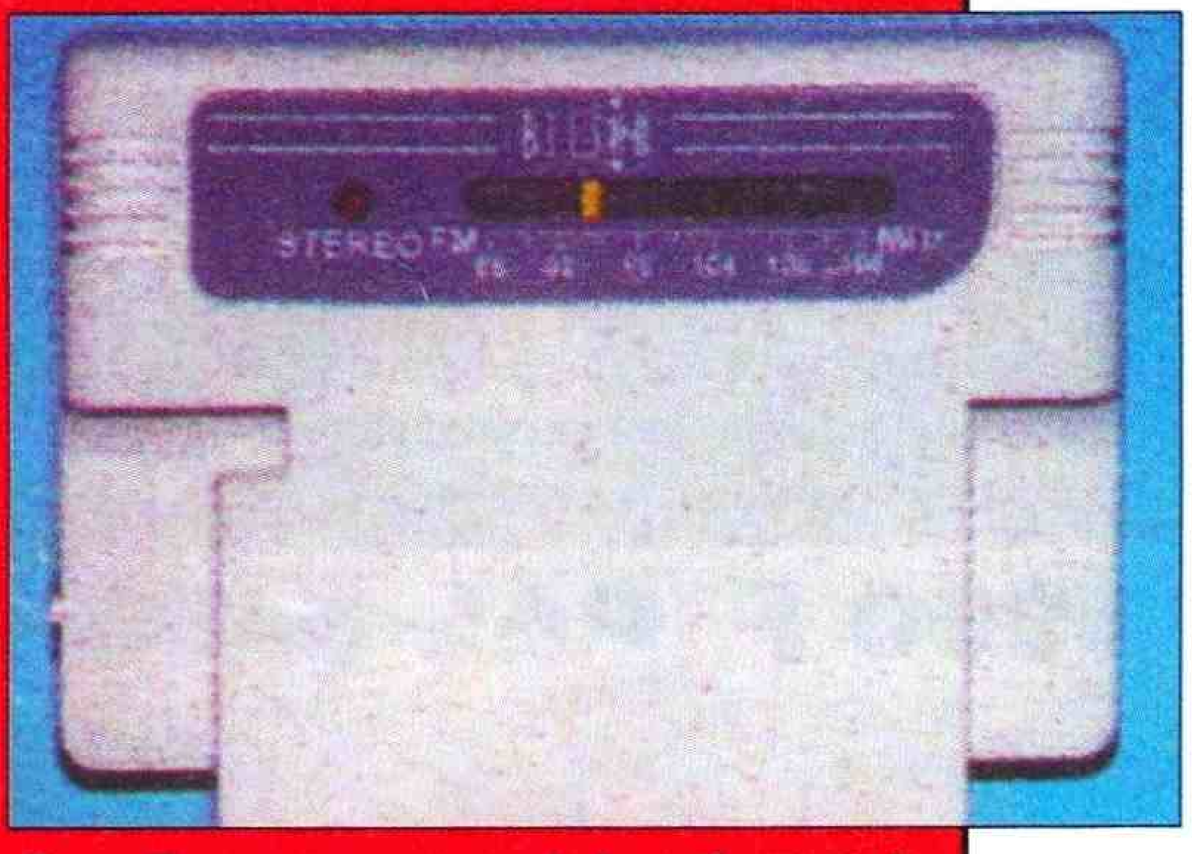
SEGUIRE LA MODA

Il Megapad II della Saitek. Ma perché proprio viola?

Siete ancora tra quei cafoncelli un po' demodè che giocano con quei tristi joypad neri o grigi? Se la vostra risposta è sì, sappiate che oggi, grazie alla Saitek, potete rifare il look dei vostri controller, e comandare il vecchio Mario e il veloce Sonic mediante degli splendidi joypad e joystick viola. I modelli incriminati si chiamano Megagrip IV (per MD), Megamaster I (per SNES), Megapad II (per SNES) e Megastick IV (per MD). Che delicatezza, che classe!

GAMES TUNES

L'ultimo grido in materia di accessori per il Game Boy si chiama Game Tunes, e consiste in un cartuccione che trasforma il vostro bianco portatile in una radio FM, con ricezione da 88 a 108 MHz. L'uscita audio è, logicamente, la stessa del Game Boy, e il consumo delle pile è ridottissimo. Costa circa 40.000 lire, e lo troverete presto presso i migliori negozianti. Almeno credo...



Game Tunes, ovvero quando la radio sposa i videogames.

VAL D'ISÈRE CHAMPIONSHIP

Sta per uscire il simulatore sciistico più radicale e distruttivo mai prodotto per il SNES. Sulle splendide montagne innevate della Val d'Isère potrete rompervi l'osso del collo con lo snowbord o con degli "semplici" sci.in 4 prove diverse vale, a dire lo slalom, il gigante, la discesa libera e un livello speciale "arcade" alla *OutRun* dove dovrete passare dei chekpoint entro un tempo limite, scegliendo agli occasionali bivi, la direzione più corta e facile per arrivare alla fine della pista.

Lo sciatore è visto da dietro proprio come in *OutRun* e da quello che ne abbiamo potuto vedere sembra molto veloce, realistico e soprattutto fluido. Non mancheranno lastre di ghiaccio, rocce, pezzi di pista senza neve, dossi, sciatori della domenica, alberi e paletti assassini a intralciare il vostro camm... ops! la vostra discesa!

- SNES, 8 MBIT
- LORICIEL
- SPORTIVO
- 1/2 GIOCATORI
- APRILE

Discesa, slalom e gigante. Sci e Tavola. Val d'Isere Championship promette veramente bene.

FIRE STRIKER

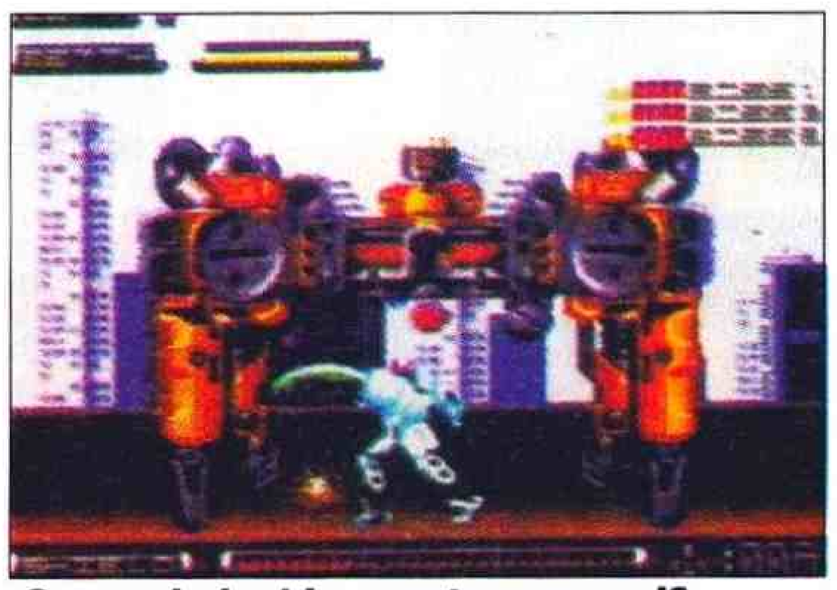
- SNES, 8 MBIT
- DTMC
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- GIUGNO

Fire Striker per lo SNES

Dalla DTMC sta per arrivare uno strano miscuglio tra un GdR e *Break Out* (lo ricordate, vero?). Avanzate lungo una serie di schermi in un mondo alla *Zelda*, ma i nemici li combatterete prendendoli a pallate sul cabezon. Vi stuzzica, vi intrippa? Poteri magici, personaggi con i quali interagire e miliardi di livelli (esaaageraaato...) per questo esperimento nippostatunitense.

G2

- SNES, 16 MBIT
- VIRGIN
- SPORTIVO
- 1/2 GIOCATORI
- MAGGIO


Come si picchia questo coso qui?

Ancora un'anteprima di un gioco con dei robottoni. Questo *G2* proviene dalla Kemco, e vi mette alla guida di un ammasso di metallo che sfascia tutto quello che può in una quindicina di livelli. La grafica, lo vedete da soli, è molto positiva (perché son viva, perché son viva!), e ci dicono lo stesso del sonoro. Tanti stage da attraversare, tante armi, tanti nemici e tanti saluti a tutti.

SUPER TURRICAN 2

- SNES, 8 MBIT
- SEIKA
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- GIUGNO?

Ancora *Turrican*, stavolta impegnato nella sua seconda avventura sullo SNES. Oltre a nuove armi, frizzi, lazzi e tanta simpatia, il nostro Turry torna tra noi con la possibilità di pilotare un mare di veicoli. Visto che la prima puntata del gioco era davvero bella, la seconda dovrebbe far ben sperare. Anche la grafica, già notevolissima, è stata migliorata e quindi non ci resta che aspettare. Prossimamente su Gippì!

Che bello, ho comprato la macchina nuova!

SD GOLDEN FIGHTER

- SNES, 16 MBIT
- CULTURE BRAIN
- PICCHIADURO
- 1/2 GIOCATORI
- MAGGIO

Lottare contro questa belva feroce e assatanata a mani nude? Chi? Io? Ma siete pazzi?

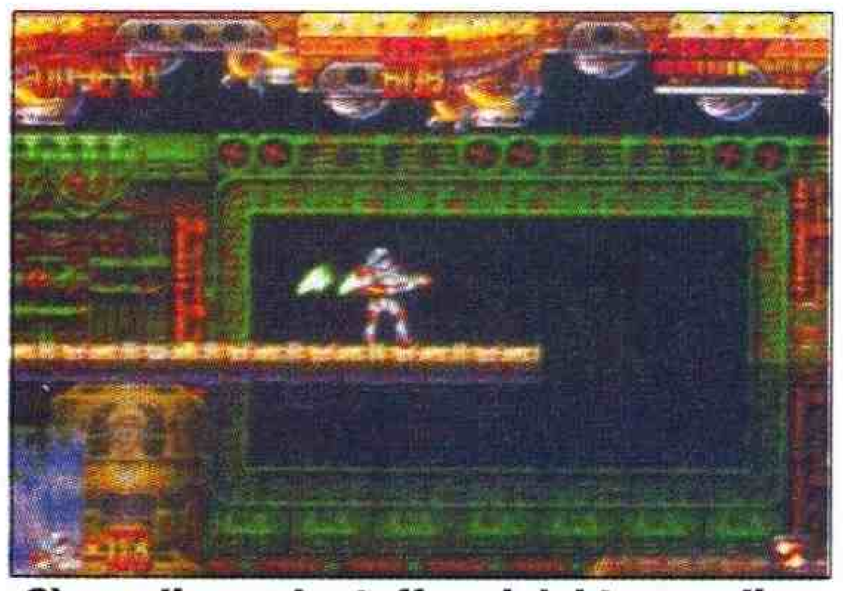
Non contenta di averci ammorbato i cosiddetti con la non-proprio-eccelsa versione normale di *Golden Fighter*, la Culture Brain ci riprova con questo beat'em up con personaggi SD. Una decina di lottatori, tra cui draghi, e mostriciattoli vari allieteranno, si spera, i pomeriggi piovosi a partire dalla fine di aprile. Ma allora se ci sarà il sole la Culture Brain non venderà niente?

IL SATURN È UNA CONSOLE A 64 BIT?

Occhei, Occhei. Adesso non mettetevi a sbavare. Il Saturn è effettivamente una console a 64 bit, ma la Sega of Japan non vuole che questo particolare influenzi più di tanto il parere dei suoi probabili futuri clienti. Infatti, la SoJ intende precisare, a differenza di altri (leggi Atari?), che il Saturn è una console composta da ben sette processori, uno dei quali (quello che serve per processare le immagini su schermo) è in effetti un 64 bit. Naturalmente, da qui a dire che il Saturn è realmente una console a 64 bit ce ne passa, però è una precisazione che andava fatta. Ultime notizie: sembra che l'anno prossimo, quando la console verrà distribuita in america, la scatola del Saturn conterrà niente meno che *Virtua Fighter*! Non male...

MEGA TURRICAN

- MEGADRIVE, 8 MBIT
- DATA EAST
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- IMMINENTE

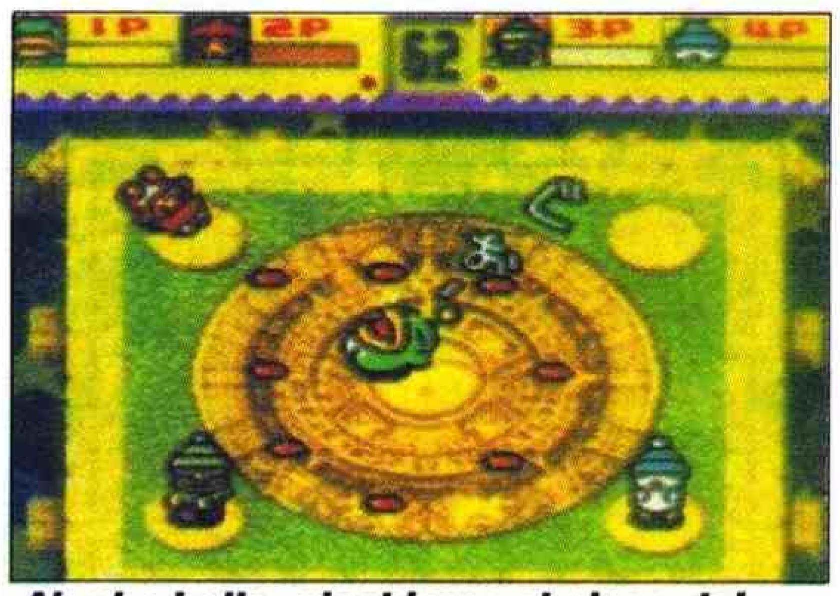


Si, voglio anche tuffarmi dal trampolino, ma dov'è l'acqua?

Torna su MD il caro vecchio *Turrican*. Che dire di questo gioco, che ha ormai la stessa età del mago Herrera? Per la verità una novità c'è: questa volta il guerrierozzo può usare un braccio con annesso gancio per attaccarsi non al tram, bensì a soffitti, alberi, muri e su tutte le superfici lavabili. Porkvack! Ma questo cambia tutto! Una vera rivoluzione, un'innovazione mostruosa...

SUGHOI HEBEREKE

- SNES, 8 MBIT
- SUNSOFT
- PICCHIADURO
- 1/4 GIOCATORI
- IMMINENTE



Ah che bello, giochiamo al gioco dei quattro cantoni...

La Sunsoft presenta al grande pubblico *Hebereke* il pinguino (pubblico, ecco Hebereke. Hebereke, questo è il pubblico), la sua mascotte. Il gioco dedicato a questa deliziosa creaturina, tenera e indifesa, è un picchiaduro cattivissimo e bestiale (visto che tra i protagonisti troviamo gatti, rane et similia) con tanto di devastanti mosse speciali. Fino a 4 giocatori possono prendere parte al simpatico pestaggio, ovviamente mediante è impiego dell'adattatore apposito. Che dire? Di picchiaduro ne abbiamo visti a bizzeffe, ma questo potrebbe portare una ventata di aria fresca, un po' come avvenne con *Parodius* nel campo degli sparatutto. Dimenticavo: sarà presto pubblicato anche un puzzle game simile a *Puyo Puyo* che vedrà protagonisti gli stessi personaggi del beat 'em up.

NEWS ANTEPRIME

Speed Master per Neo Geo.

no di tenere a bada tutti i nemici che vi si pareranno di fronte. Altra chicca in arrivo è *Art of Fighting 2*, l'attesisiimo seguito del picchiaduro che ha tenuto incollati al joystick la stragrande maggioranza di noi. Per Pasqua invece dovrebbe essere disponibile, prima al bar e poi per la console da casa, *Wing Jammers*, una simulazione del gioco del freesbee che, se non altro è sicuramente una novità a livello dell'argomento trattato.

Da quando la Sega ha introdotto il sistema di "autocensura" per i suoi giochi, cioè da quando appone sulle confezioni dei bollini che indicano a quale pubblico la cartuccia è più indicata, solo due titoli si sono meritati la qualifica MA-17, cioè "riservato a un pubblico adulto". Si tratta di *Lethal Enforcers* della Konami e di *Night Trap* della Sega.

La Telegames ha diffuso la notizia che, entro la fine del mese di giugno, pubblicherà il suo primo titolo per l'Atari Jaguar. Si tratta di *European Soccer Challenge* (slurp!) e sarà l'ennesima simulazione calcistica che cercherà di sfruttare l'involontaria pubblicità offerta dai Mondiali USA. A quando il primo calcio per 3DO?

Presto il commento sonoro dei titoli della Electronic Arts sarà più bello. La famosa software house americana ha annunciato la costituzione di un team di esperti in tecniche di creazione di effetti e colonne sonore. Il team è presieduto da Murray Allen, eccellente musicista, (ha vinto anche il premio Emmy, una sorta di Oscar per i musicisti) che in passato è stato presidente degli Universal Sound Studios. Inizialmente il gruppo lavorerà solo su progetti per PC (il primo gioco a sfruttare le innovative tecniche di creazione e gestione del sonoro è *Seawolf*, simulatore di sfide navali e sottomarine), ma alla EA non escludono un allargamento degli orizzonti verso le console.

Rivoluzione alla Nintendo! I papà di Mario, sfiniti dalla marea di critiche che li accusano di essere più intransigenti della Santa Inquisizione spagnola in materia di censura, hanno ammesso, per bocca di Peter Main, numero due della Nintendo of America, che in un futuro molto prossimo non saranno più così categorici in materia di restrizioni imposte ai programmatori, interni o esterni che siano. Per essere più chiari, Main ha ammesso che la Nintendo sta pensando di lanciare una nuova etichetta sotto il cui nome lanciare giochi indirizzati a un pubblico adulto, e quindi non sottoposti a quella asfissiante censura (un nome per tutti: *Mortal Kombat*) che ha fatto arrabbiare un po' tutti in USA. Con questo stratagemma, la Nintendo manterrebbe il proprio nome lindo e pulito, come se lo avesse appena tirato fuori da una centrifuga, e allo stesso tempo verrebbe incontro alle pressanti richieste del mercato per giochi un po' più pepati, incassando tanti bei dollaroni.

NEWS ANTEPRIME

Anche i third party developers potranno beneficiare di questo cambio di rotta, che al momento deve essere ancora confermato. Ma ci pensate? Giocheremo con *Bloody Mario Bros.* e potremo finalmente vedere *Splatterhouse* sul SNES (sperèm).

Non è vero, ma ci credo. La prima versione del 3DO in circolazione è prodotta, come certo saprete, dalla Panasonic, ed è denominata R.E.A.L. FZ-1. Tenetevi forte: il modello FZ-2 sarebbe quasi già pronto! Incorporerebbe il nuovo set di chip grafici della Namco di cui vi abbiamo parlato il mese scorso (che andrebbero a sostituire un non meglio identificato componente interno non perfettamente funzionante sull'attuale modello) e avrebbe tempi di accesso del CD Rom più rapidi. Comunque, la macchina non sarà posta sul mercato prima di dicembre, sembra per non ammettere di avere effettuato un lancio affrettato del primo modello.

La Innovation, ditta americana produttrice di accessori per console, quali joypad, joystick, batterie ricaricabili per i portatili e via elencando, ha inventato un aggeggillo davvero simpatico: il suo nome è Master Link. Esso permette di giocare in due contemporaneamente con lo stesso Game Gear, naturalmente in quei giochi dove è possibile farlo, e cioè quelli sviluppati per due giocatori - due Game Gear - due cartucce uguali a quelli per Master System dove era possibile giocare in due in simultanea. Come vedete dalla foto, basta collegare all'interfaccia un normale joypad con presa a nove pin e il gioco è fatto! Richiedetelo al vostro negoziante di fiducia!

Master Link per Sega Game Gear: che bella invenzioncina!

La nuova versione di *Street Fighter II* attualmente in circolazione in sala giochi, la *Super*, avrebbe dovuto avere la bellezza di ben otto personaggi originali, ma la defezione di un bel po' di programmatori della Capcom attirati dall'organizzazione, dalla pulizia dei locali, dalla qualità dei pasti serviti alla mensa e, ma solo in minima parte, dai vagoni di dollari offerti dalla SNK, ha dimezzato questo numero. La Capcom, che si sentiva sul collo il fiato della concorrenza che ha sfornato titoli quali *Samurai Shodown*, *Martial Artists* e varie altre dozzine di picchia-affetta-spezza-e-rompi ha preferito non rimandare l'uscita del gioco, seppur mutilandolo nel numero di interpreti.

Per la serie Un giorno in Pretura, vi trasmettiamo la seconda puntata di Data East vs. Capcom. Riassunto della puntata precedente. La Capcom vuole citare in giudizio la Data East perché quest'ultima ha realizzato un titolo, tale *Fighter's History*, ispirato un po' troppo a *SF II*. Beh, più che di ispirazione si può tranquillamente parlare di copia di stili di combattimento e intere sezioni di grafica e sonoro, almeno così sostengono i creatori di

JOE AND MAC II: LOST IN THE TROPICS

- SNES, 8 MBIT
- DATA EAST
- AZIONE
- 1/2 GIOCATORI
- MAGGIO

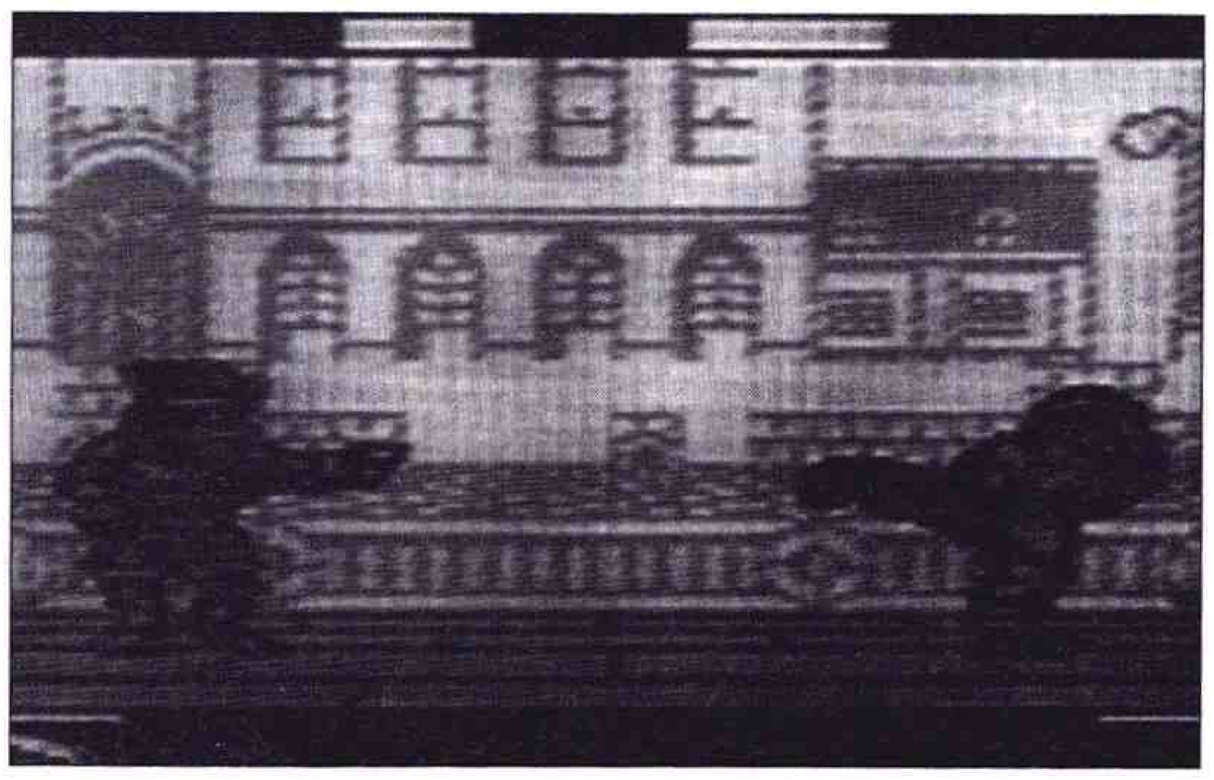
Aiuto, un drago sputa-acqua!

Eccolo il seguito ufficiale di *J&M*! Stavolta i due cavernicoli si ritrovano invischiati in un'avventura per ritrovare sette pietre magiche. Tra palme, laghetti e il caldo sole dei tropici ci sarebbe quasi il tempo per farsi una bella vacanza, ma i dinosauroni sparsi un po' ovunque non mi sembrano proprio d'accordo... Le varie armi che potrete usare sono simpatiche e alcune un po' schifosette: potrete sputare in faccia ai nemici ossa di pollo o arrostirli dopo aver trangugiato del pepe di cayenna. E vai di Alka-Seltzer!

FATAL FURY II

- GAME BOY, 1 MBIT
- TAKARA
- PICCHIADURO
- 1/2 GIOCATORI (N/C)
- APRILE

Ci credereste *Fatal Fury II* arriva sul vostro Game Boy, ed è anche bellissimo! Certo, il GB non è il Neo Geo, ma i programmatori hanno fatto miracoli e tutti i 12 personaggi dell'originale son presenti sul Nintendino. La grafica, invece di scimmiottare con risultati presumibilmente patetici quella del sistema della SNK, si è trasformata fino a rendere i combattenti dei "super deformed". Comunque, è troppo bello!

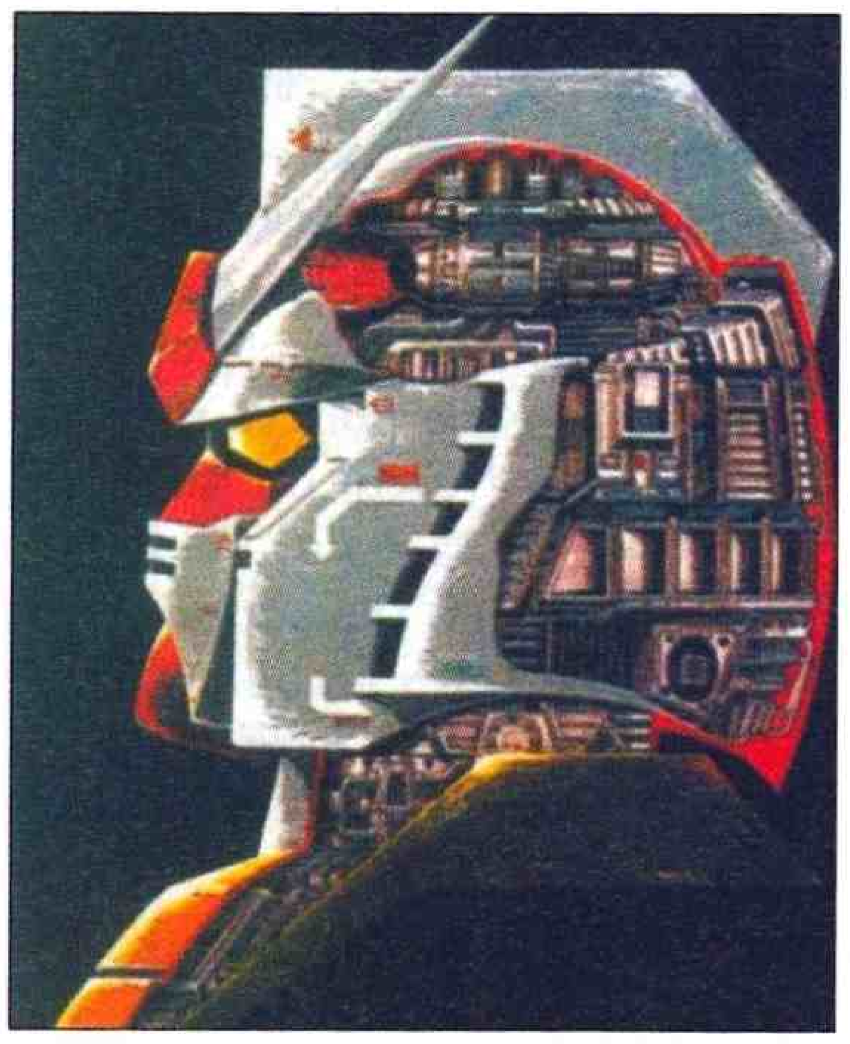


È lui! È lui! Un po' più piccolo e meno colorato, ma è proprio *Fatal Fury II*!

V GUNDAM

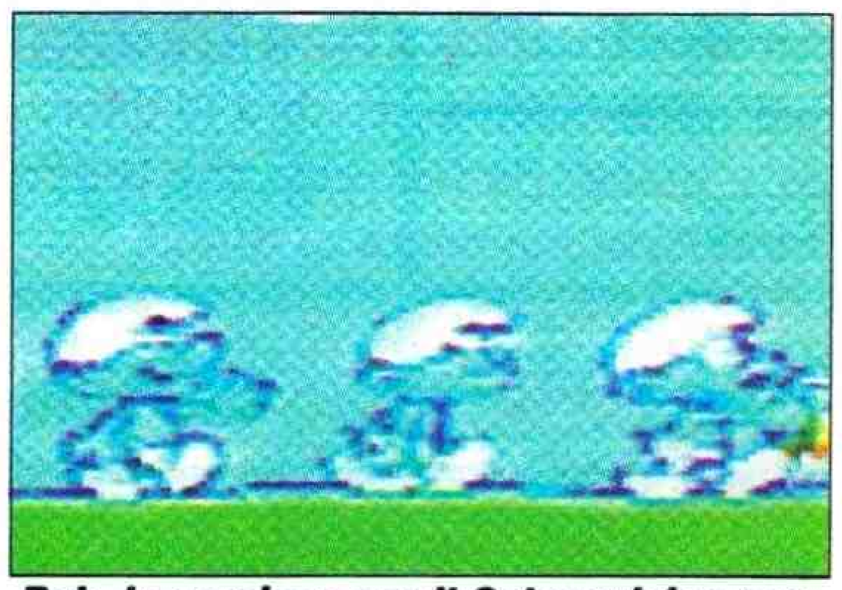
- SNES, 16 MBIT
- BANDAI
- 1 GIOCATORE
- AZIONE
- APRILE

Ecco il primo gioco su Gundam che non abbia personaggi deformati e non sia un gioco di strategia. Azione a volontà in un picchiaduro a metà tra il combattimento a incontri e uno a scorrimento, che dovrebbe interessare a non pochi di voi. Presenti tutte le armi con cui Gundam blastava i nemici nella serie animata. Basta, non so altro... See ya next time!



SMURFS

- SNES, 8 MBIT
- INFOGRAMES
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- LUGLIO (?)



Beh, la versione per il Colecovision non era tanto peggio

Mamma, mi compri i Puffi? Oh, figliolo, finalmente ti sei staccato da quei brutti videogiochi zozzi e violenti per dedicarti a un gioco sano che sviluppa la creatività e non fa venire la forfora, i pupazzetti dei Puffi! Certo che te li compro!!! La Infogrames è giunta al 60% della realizzazione del secondo gioco per console dedicato ai Puffi (il primo uscì ben 12 anni fa sul Colecovision, ed era graficamente spettacolare!) e quanto mostrano le immagini è davvero promettente. Tre livelli di difficoltà, oltre diciotto mondi, più di cinquanta nemici e... quarantaquattrogattinfilaperseicolrestodidue. Preparatevi a incontrare Gargamella, Birba, il Grande Puffo e tutti gli altri protagonisti del cartone animato. Se ci hanno messo anche Cristina d'Avena li ammazzo, giuro!

SHOCKWAVE

- 3DO
- ELECTRONIC ARTS
- SPARATUTTO
- 1 GIOCATORE
- MAGGIO

Ancora dalla EA, un altro titolo per la 3DO. Questa volta è uno sparatutto, e dalle foto sembra incredibile! Chissà, forse potrebbe essere proprio questo il gioco per il quale varrà la pena acquistare il mostrone da una gamba e mezzo (cioè da un milione e mezzo, se siete fortunati...). La prospettiva è quella in soggettiva, propria delle simulazioni di volo, e chi ha provato una versione non definitiva del gioco ci dice che la gestione dell'astronave ricorda più un serio simulatore che non un vero sparatutto.

Ammappete quant'è bello!

SOUL STAR

- MEGA CD
- CORE DESIGN
- SPARATUTTO
- 1-2 GIOCATORI
- MARZO

Oooh, ma quale originalità! Uno sparatutto arcade per Mega CD! Come? Che cosa dici? Ah, certo, certo, adesso ho capito: sprite a 64 colori, scalatura e rotazione hardware degli sprite, texture mapping, azione senza interruzioni, due giocatori, più di 40 missioni, tre diversi mezzi da pilotare (carro armato, elicottero e astronave), armi speciali, commento digitalizzato, sequenze animate in Full Motion Video tra le missioni, 3 livelli di difficoltà, 9 vite(!), 2 differenti punti di vista con visuale in terza persona, audio da capogiro, grafica eccezionale, ecc, ecc. Manca qualcosa? Come dici, scusa? Gameplay assolutamente originale? Beh, questo potevi proprio risparmiarcelo!

CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER

- SNES, 8 MBIT
- ACCLAIM
- CALCIO
- 1/2 GIOCATORI
- IMMINENTE

Ancora un gioco di calcio! Dopo l'uscita di titoli ispirati allo sport più bello del mondo (con ben pochi successi, se si eccettua *EA Soccer*) ecco che anche l'Acclaim ci propone il suo tentativo. Che dire? Mai come nel caso di un titolo calcistico possiamo dire che quello che conta non è la grafica quanto la giocabilità, e quindi, anche per scaramanzia, attendiamo in silenzio propiziatorio questo *CWCS*. Ma se solo penso che a programmarlo potrebbe essere un team americano, mi viene la pelle d'oca...

Kick off!

CLASSIFICA DOC

La rivista ufficiale della Nintendo in America, Nintendo Power, ha stilato la classifica dei dieci titoli più venduti negli States nel corso del 1993, classifica che vieni qui di seguito fedelmente riprodotta:

1) **Star Fox (Nintendo)**
2) **Super Mario All Stars (Nintendo)**
3) **Street Fighter II Turbo (Capcom)**
4) **Super Empire Strikes Back (JVC)**
5) **Mortal Kombat (Acclaim)**
6) **The Magical Quest Starring Mickey Mouse (Capcom)**
7) **The Lost Vikings (Interplay)**
8) **Batman Returns (Konami)**
9) **Secret of Mana (Square Soft)**
10) **Tiny Toon Adventures: Buster Busts Loose (Konami)**

Tenete presente che alcuni titoli appena usciti in Italia (vedi Secret of Mana) sono presenti sul mercato già da diverso tempo, ecco perché si trovano nella speciale classifica di Nintendo Power.

TWISTED

Ammazza quanto siete brutti!

- 3DO
- ELECTRONIC ARTS
- PUZZLE
- 1 GIOCATORE
- IMMINENTE

La EA ha pronto per il 3DO un paio di nuovi titoli. Il primo è *Twisted*, una raccolta di puzzle games che comprende una variante del famoso spaccaquindici, nella quale dovrete ricomporre un'immagine ordinando e ruotando i frammenti che la compongono, una specie di identikit elettronico dove il vostro compito sarà di ricomporre i volti di numerose persone e altri giochi di questo tipo. Interessa?

NEWS ANTEPRIME

SF II. Nel numero scorso avevamo auspicato una composizione amichevole della controversia, ovvero, per la serie parla come mangi, che Capcom e Data East si mettessero d'accordo, ma le ultime notizie giunteci fanno pensare a un effettivo proseguimento del contenzioso di fronte all'autorità giudiziaria, occhèi occhèi, la smetto..., fanno pensare che le due litiganti finiranno davvero di fronte al giudice. Chi vincerà? Le scommesse sono aperte... Sarà poi la volta di Atari e Sega, che si scorneranno per la paternità di alcune routine grafiche relative a particolari tecniche di scrolling orizzontale. La casa di Sunnyvale sostiene di averle "brevettate" all'inizio degli anni Ottanta e che i papà di *Sonic* le avrebbero utilizzate di recente. Chi avrà ragione?

Il gioco della Tecmagik *Steven Seagal's Final Option*, titolo d'azione per il MegaDrive ispirato alle avventure del mascelluto picchiatore, passerà alla storia come il primo titolo a essere stato supervisionato in modo pressoché totale dal personaggio a cui il gioco è dedicato. Infatti, mentre la maggioranza dei vari sportivi, attori e commedianti si limita a farsi scattare una foto, a fornire qualche indicazione di massima e a intascare un robusto assegno, Seagal ha (cito in ordine sparso): curato parte della sceneggiatura, imposto la presenza di un personaggio di sesso femminile, procurato numerose videocassette sulle quali erano impresse le scene più esaltanti dei suoi film, richiesto che in alcuni punti fossero disponibili determinate mosse speciali, e ci fermiamo qui per mancanza di spazio.

Attenzione, attenzione: la Acclaim avverte che nelle versioni home di NBA Jam ci sono nascosti ben quattro personaggi segreti. Ma non è tutto, i personaggi segreti non sono giocatori di basket qualunque, bensì alcuni dei lottatori che hanno reso *Mortal Kombat* un successo. Che ve ne pare di schiacciare a canestro con Reptile? Non male vero? Let's find 'em!

La *VOR*, sigla che sta per Visions of Reality, è una ditta californiana che produce un sistema di gioco arcade basato sulla tecnologia della realtà virtuale. Il primo gioco disponibile si chiama *Cybergate*, una corsa spaziale spettacolare e del tutto incruenta: pensate che non si ammazza nessuno. *Cybergate* dovrebbe fare il suo debutto negli USA entro maggio. Ma la notizia più interessante è che la VOR è interessata ad aprire dei centri di divertimento dove piazzare le sue macchine anche in Europa e - udite udite - persino in Italia.

Mortal Kombat II: la versione arcade, come di certo già saprete per averlo letto sullo scorso numero di Gheim Pauà, ha ben dodici fighter, di cui sette totalmente nuovi. Ma quello che forse non sapete è che ci sono ben tre personaggi nascosti che si presenteranno davanti ai vostri stupefatti occhietti solo se ottenete: a) un certo numero di vittorie in fila; b) se usate solo determinate mosse per stendere gli avversari. L'indicazione sembra attendibile, dato che proviene da Ed Boon, programmatore del gioco. Non preoccupatevi,

le versioni per console manterranno questi personaggi segreti.

Per la serie "Le notizie che vorremmo sempre dare": Sam Tramiel, presidente dell'Atari, ha recentemente annunciato che il prezzo di vendita del futuro CD-Rom per il Jaguar potrebbe avere un prezzo di soli 150 aquilotti, che tradotto in italiche svanziche si legge 250.000, tasse, trasporto e guadagno esclusi. Comunque, dovremmo sempre restare sotto le 400.000 lire. Wow, Atari!

Scommettiamo che il prossimo gioco che avrà come protagonista Silvester Stallone sarà un gioco basato sul personaggio di Judge Dredd? Nessun annuncio ufficiale, ma il prossimo film che Sly interpreterà è appunto quello sul giudice più violento che mai abbia messo piede in tribunale, e volete vedere che nessuna softhouse ne farà un tie-in, miscredenti della malora?

Se, leggendo le specifiche tecniche del Jaguar, doveste leggere che tra i processori c'è un GPU, non pensate a un errore di stampa. Infatti, GPU non è un'errata trascrizione di CPU, ma una sigla che sta per Graphics Processing Unit, ed indica un processore dedicato esclusivamente alla gestione della grafica. 'Azz, come sono informato!

Il vecchio Game Genie in versione Megadrive.

Il Game Genie II, discendente di quella periferica che permette di barare con i giochi assegnando al giocatore caterve di vite, livelli di energia pari a quelli forniti da una centrale termonucleare e limiti di tempo superiori all'età di Matusalemme, è sulla rampa di lancio. Entro la fine dell'estate dovrebbe essere sugli scaffali dei migliori negozi. La principale caratteristica del GG II è l'assenza di codici da inserire inviati dal produttore: tutta l'operazione di gabolamento del gioco avverrà in maniera più semplice e immediata, simile a quanto avviene oggi con l'Action Replay della Datel. È prevista anche una versione per il Mega CD che intercetterà il programma nella fase di trasferimento dal CD Rom al MD (e quindi possiamo anticiparvi che il MCD GG II sarà una piccola scheda posta tra MD e MCD) e lo manometterà rendendovi la video-vita più facile.

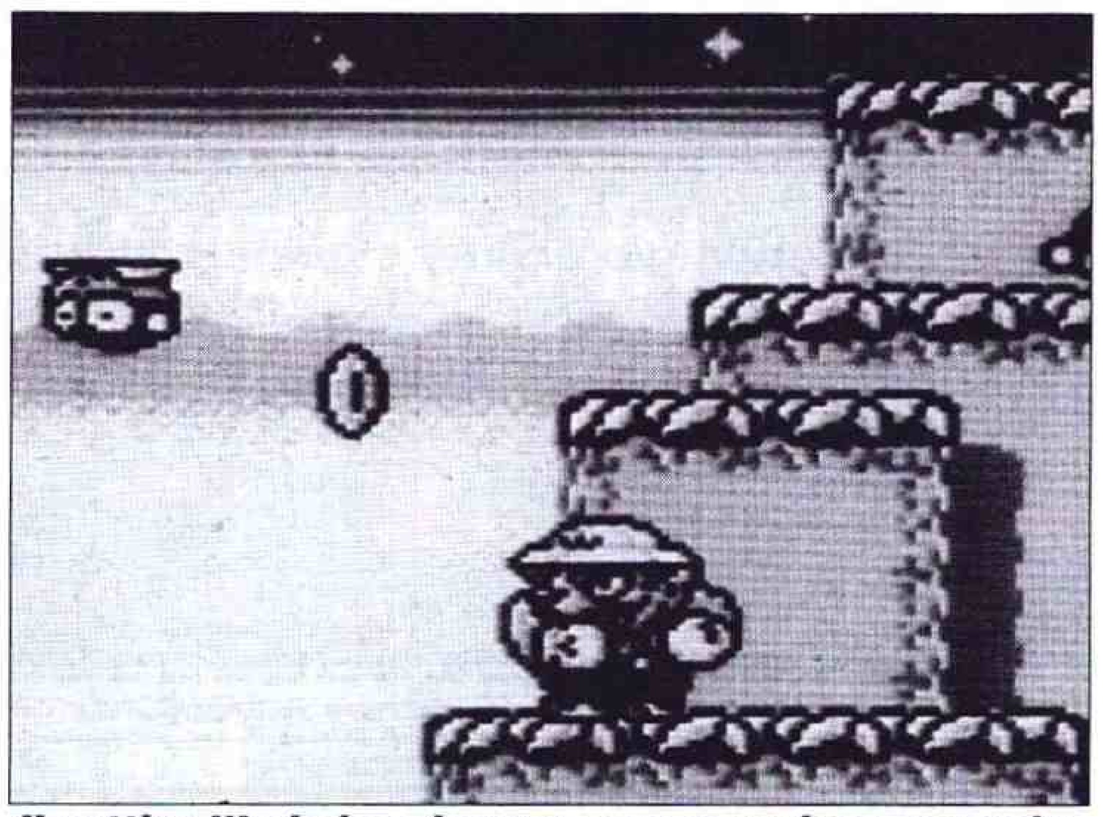
Il simpatico ovetto si prepara a zompettare sullo SNES.

La Code Masters tenta il suicidio! La software house che ci ha regalato *Micro Machines*, *Adventure*

SUPER MARIO 3

- GAMEBOY, 2 MBIT
- NINTENDO
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- MARZO

Originariamente, il gioco avrebbe dovuto chiamarsi *Wario's Land*, ma motivi esclusivamente commerciali hanno suggerito un cambiamento del titolo. Questa volta scopo del gioco non è procedere al salvataggio di amici, parenti e conoscenti, ma semplicemente arricchirsi il più possibile, poiché dovrete trovare un megatesoro nascosto. Comunque, lo schema di gioco resta sostanzialmente lo stesso degli altri e, di conseguenza, ci divertiremo da pazzi come sempre.



Il cattivo Wario in azione: non per passione, ma solo per soldi!

DOMINUS

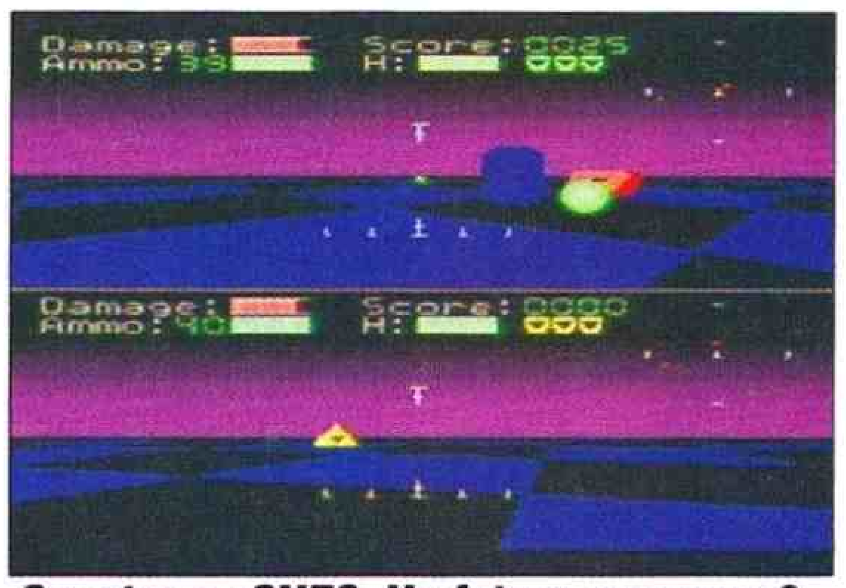
- MEGADRIVE, 12 MBIT
- ASCII
- 1/2 GIOCATORI
- GDR/STRATEGICO
- IMMINENTE

Dalla Ascii un gioco che promette di rivoluzionare il panorama del genere GdR/avventura! Dominus fonde il meglio delle categorie suddette, aggiunge più di un pizzico di azione e condisce il tutto con uno spruzzo abbondante di tocchi mutuati dai wargame strategici. Impersonate un potente nobile posto a capo di un territorio con il compito di espandere il suo dominio sulle contee vicine, evitando nel contempo che gli avversari, umani o computerizzati che siano, conquistino zone del proprio potentato. Se avete sempre sognato di essere a capo di un popolo ma non siete mai riusciti nemmeno a fare il capoclasse, allora questa cartuccia potrebbe segnare la fine delle vostre frustrazioni!

Signore e signori, dal teatro delle Vittorie in Roma, i 4+4 di Nora Orlandi!!

SPECTRE

- SNES
- GAMETEK
- 1/2 GIOCATORI
- AZIONE
- APRILE



Spectre su SNES. Un futuro successo?

Dopo la versione Macintosh, che più di una volta ha causato enormi ritardi nella consegna dei testi qui in redazione, *Spectre*, un gioco frenetico che vi vede alla guida di un carrarmato in lotta contro un altro fratellino metallico per la supremazia di un mondo tanto futuristico quanto improbabile, esce per SNES. Lo spilt screen permette di giocare in due contemporaneamente e, anche se non raggiunge il livello di coinvolgimento delle partite giocate "in rete", rimane comunque un titolo che saprà farsi rispettare.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM!

- ACCOLADE
- SNES E MD, 8 MBIT
- SPORTIVO
- 1/2
- IMMINENTE

La Accolade lancia la sua risposta a *NBA JAM*, e che risposta! *Barkley: Shut Up And Jam* è un gioco di basket senza regole (e quindi senza arbitri: a cosa servirebbe un arbitro se non ci sono regole da rispettare?), che mette alla prova la vostra abilità cestistica non all'interno di palazzetti lindi dai parquet perfettamente lucidati, ma bensì sui campetti di periferia dove avversari fetenti come un mucchio di spazzatura faranno di tutto per impedirvi non solo di vincere, ma di farvi uscire dal campo con le vostre gambe... Azione 2 on 2 velocissima e giocabilità di prim'ordine fanno di questo gioco un degno rivale per *NBA Jam*.

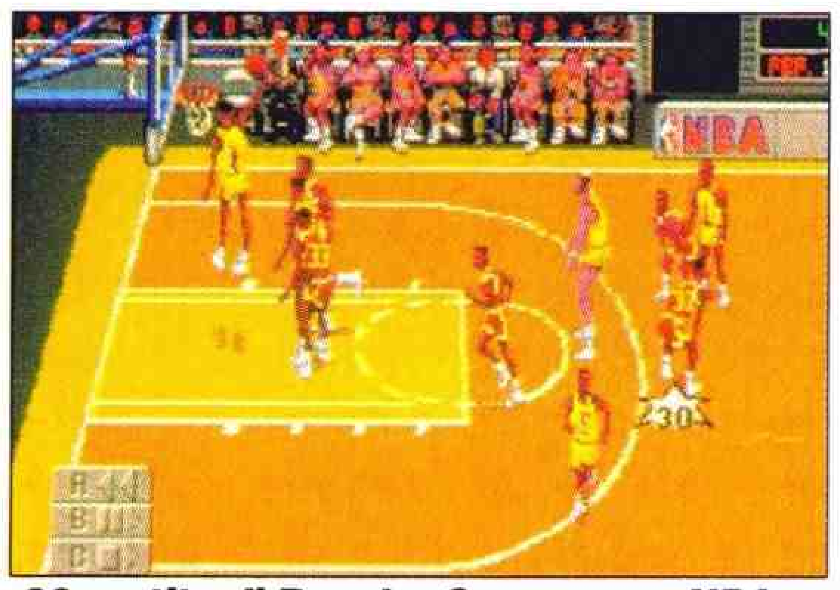
Barkley: Shut Up and Jam!

IL PIANETA DELLE MERAVIGLIE

Non venite a raccontarmi che vi siete stancati di sentire parlare del Saturn della Sega perché non ci credo. Oltre alle voci che circolano nell'ambiente circa il prezzo di vendita, si dice che la macchina dovrebbe avere un prezzo di 275 dollari senza CD e di 460 dollari con CD incorporato (rispettivamente circa 470 e 790 mila lire), si dice che il Saturn sarà direttamente compatibile con le macchine da Bar Sega della quinta generazione. Le voci che riempiono gli affollati corridoi del mondo videogiocoso non si fermano comunque qui. Il Saturn dovrebbe essere dotato di un sistema di scrittura CD per salvare dati direttamente sul supporto laser, mentre la presenza di un drive a quadrupla velocità ridurrà i tempi di accesso al disco. Se permettete vorrei avanzare dei dubbi su queste ultime affermazioni che, per certi versi sono in contrasto con le cose dette in precedenza. La presenza di un drive a quadrupla velocità non permetterebbe dei costi contenuti come quelli che si vocifera verranno fatti al pubblico; e la presenza di un sistema di scrittura CD è molto improbabile. Si sa, comunque, che queste voci non smetteranno di sussurrare notiziuole finché il Saturn non verrà presentato ufficialmente. Incameriamo più dati possibili, ma prendiamo il tutto con le pinze...

NBA SHOWDOWN '94

- MEGADRIVE,16 MBIT
- ELECTRONIC ARTS
- SPORTIVO
- 4 GIOCATORI
- APRILE


82 partite di Regular Season con NBA Showdown

Sempre in tema di tentativi di detronizzazione della corona del Basket su console, non poteva certo mancare l'apporto della Electronic Arts. *NBA Shodown '94*, che prevede l'ormai proverbiale possibilità di giocare in quattro contemporaneamente (utilizzando il 4 Way Play, of course), vi proietterà nel miliardario, per quel che riguarda gli ingaggi, mondo del Basket USA, permettendovi di scegliere una delle 28 squadre del campionato americano e di gestire le 82 partite che compongono la Regular Season. Esiste naturalmente la possibilità di giocare una stagione più corta, così come l'appuntamento con i play off di fine stagione. Prepariamoci a fare indigestione di canestri, sembra che questa primavera ne avremo a bizzeffe.

NIGEL MANSELL WORLD CHAMPIONSHIP RACING

- MEGADRIVE, 16 MBIT
- GAMETEK
- CORSA
- 1 GIOCATORE
- MAGGIO

Un altro gioco automobilistico, questa volta con prospettiva alla *Pole Position*, ossia con visione da dietro la vettura. La cartuccia, che si avvale della presenza dell'excampione del mondo di F1 Nigel Mansell, offre la classica quindicina di percorsi sui quali competere e tutta quella serie di accorgimenti quali settaggio di sospensioni, alettoni e altri aggeggilli del genere per far correre la vostra vettura più delle altre.

Pronto entro maggio il secondo gioco dedicato a Nigel Mansell.

Non è stata confermata la presenza di un'opzione per giocare in due simultaneamente mediante uno split screen. Tra un mesetto o giù di lì la recensione, su Gippì, of course.

BATTLECORPS

- MEGA CD
- CORE DESIGN
- SPARATUTTO
- 1 GIOCATORE
- IMMINENTE

Sparatutto all'impazzata con Battlecorps della Core Design

Si tratta di uno sparatutto con visuale in soggettiva, basato su delle missioni piuttosto che sulla formula collaudata dello spara e fuggi, proprio come in *Thunderhawk*. In questo nuovo sparatutto strategico, vestirete i panni di un mercenario dello squadrone Battlecorps che, al comando di un mezzo terrestre altamente tecnologico, l'Armodillo, dovrà portare a termine una serie di missioni ambientate sulle tre lune del sistema solare Cappella (proprio come il gruppo Techno). Il mezzo corazzato assomiglia in tutto e per tutto a un armadillo, da cui prende appunto il nome, e può essere equipaggiato con una serie di armi e sistemi difensivi che gli permetteranno di avere la meglio su ogni sorta di avversario (sempre a patto che a controllarlo non sia un impedito). I movimenti dell'Armodillo saranno soggetti alla forza di gravità differente delle tre lune e reagirà diversamente a seconda del pianeta su cui si trova. Il gioco dovrebbe uscire a maggio e comprenderà texture mapping a go go, azione a 360 gradi, pianeti completi di costruzioni aliene, sezioni subacquee e discorsi digitalizzati.

NEWS ANTEPRIME

Island Dizzy e Cosmic Spacehead avrebbe deciso di pubblicare il suddetto Dizzy in versione SNES senza aver chiesto licenza alla Nintendo. Se così fosse, che Dio la protegga dall'ira di Mr. Yamaouchi (e dei suoi numerosi e cattivissimi avvocati)!

Sega e Nintendo, chi è veramente il numero 1? Domanda complicata, con una risposta differente a seconda dell'area geografica ove essa è posta. In America, per esempio, la Sega ha circa il 52% del mercato, contro il 47% della Nintendo, mentre in Europa le percentuali sono del 58% per Sega e 41% per Nintendo. Solo in Giappone, per tutta una serie di ragioni, Nintendo è leader, con circa il 62% del mercato. Una di queste ragioni è la preferenza dei sudditi dell'imperatore verso i giochi GdR, nei quali i papà di Mario sono avvantaggiati. È per questo che, al momento, Sega prospetta un futuro solo giapponese per il suo Saturn, e cioè proprio per cercare di riconquistare il terreno che Nintendo ha guadagnato.

Sapete cosa vuole dire l'acronimo MPEG che sta a indicare la possibilità per una macchina CD-based di leggere CD Video contenenti concerti, film e Dio solo sa cos'altro? Motion Picture Experts Group, ecco cosa, ignorantoni che non siete altro... Come Riccardo? Non lo sapevi neanche tu, ma guarda che scherzavo...

Come di certo saprete, è in atto una guerra tra Electronic Arts e Sega in materia di adattatori che permettono di giocare in quattro con certi giochi, quali *General Chaos*, *EA Soccer*, *NHLPA '94* e vari altri. Sega ed EA si sono comportati come dei bambini, rendendo l'adattatore di una casa incompatibile con i giochi dell'altra, e viceversa. Ad approfittarne è stata la Tengen che, stando a quanto affermato in pubblicità, ha programmato il suo *Gauntlet IV* in maniera tale da renderlo compatibile con entrambi gli adattatori. Tra i due litiganti, il terzo gode...

Se vi capitasse di passare per Tokyo, potreste vedere per le strade delle macchinette simili a quelle che da noi distribuiscono i chewing gum o le sigarette. Questi marchingegni, tuttavia, non danno prodotti alimentari in cambio delle monete inserite, bensì pupazzetti in gomma e plastica riproducenti le fattezze dei protagonisti di *Street Fighter II*, *Dragon Ball Z*, *Fatal Fury* e di altri giochi famosi. Questi pupazzetti, realizzati sorprendentemente bene nonostante le ridotte dimensioni (circa 5 cm.), costano appena 100 yen nella versione più economica e il doppio in quella deluxe, il che, tradotto in italiano, vuole dire circa 1.600 e 3.200 lire. Qualcosa mi dice che queste macchinette farebbero furore anche qui da noi.

Chi di voi ha visto *Sewer Shark* sul Mega CD, sarà sicuramente rimasto colpito dai bellissimi effetti speciali, forse i migliori mai visti in un videogioco. Ebbene, sapete chi li ha realizzati? Nientepopodimeno che John Dykstra! Commento dei lettori: "'Azz, hai detto niente! Sì, ma chi diamine è John Dycomecacchiosichiama?". Ma come, chi è? È uno dei

ROCK'N'ROLL RACING

- MEGADRIVE, 16 MBIT
- INTERPLAY
- CORSA
- 1/2 GIOCATORI
- MAGGIO

R'N'R R per MD: speriamo che abbia lo stesso sonoro della versione SNES.

Il gioco di guida più bello e compulsivo di tutto il 1993 arriva anche sul MegaDrive! Nulla sembra essere cambiato rispetto al gioco che gira sullo SNES: giocabilità stramitica, numerosissime opzioni e possibilità di sparare un bel missilotto nella schiena della macchina che ci precede: tutto è rimasto immutato, compreso lo split screen che permette di competere in due contemporaneamente. La versione SNES di Rockeccetera aveva forse la migliore colonna sonora mai ascoltata su console. Alla Interplay dicono che sul MegaDrive le differenze saranno minime. Mmmhh... mi sembra un po' difficilotto, comunque staremo a vedere, anzi a sentire.

SKITCHING

- MEGADRIVE, 16 MBIT
- ELECTRONIC ARTS
- CORSA
- 1/2 GIOCATORI
- LUGLIO

Ricordate *Road Rash*, quel titolo della EA nel quale eravate alla guida di potenti motociclette e vincevate le gare arrivando prima degli avversari tirando delle catenate bestiali sui denti dei vostri malcapitati competitori?

Ehi, sembra niente male questo Skitching!

Togliete le moto, aggiungete dei tizi che corrono su velocissimi skate board e il gioco è fatto... Le routine che gestiscono il movimento sono le stesse di *RR 1* e *2*, e così la giocabilità ricorda molto da vicino quei titoli, e questo non è di certo un male. Certo è che la EA ha preso il vizio di pubblicare nuovi giochi che contengono pezzi di codice di successi precedenti, basti pensare a *Mutant League Hockey* e *Football*, oltreché a tutte le riedizioni delle serie di *John Madden* e di *NHLPA*.

BUGS BUNNY IN RABBIT RAMPAGE

- SNES, 12 MBIT
- SUNSOFT
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- USCITO

Quarto episodio della serie dei Looney Tunes curato dalla Sunsoft, e probabilmente il migliore della serie. Qui il protagonista è Bugs Bunny, il coniglio più simpatico e carogna della storia (ricordate il cartone animato in cui sfugge alle insidie di Yosemite Sam che se lo vuole pappare? Mitico!) ma sono presenti anche moltissimi altri personaggi, quali Daffy Duck e Wile E. Coyote, entrambi già protagonisti di giochi della Sunsoft. Il gioco è un classico misto azione/platform, ma la realizzazione grafica è sbalorditiva, e se la giocabilità non è da meno avremo tra le mani un sicuro Power Game!

Che i conigli saltassero si sapeva, ma dei paperi sinceramente no!

NEWS ANTEPRIME

curatori degli effetti speciali di "Guerre Stellari" e di "2001: Odissea nello Spazio", solo per citare un paio dei film più famosi per i quali ha lavorato. Scusate se è poco...

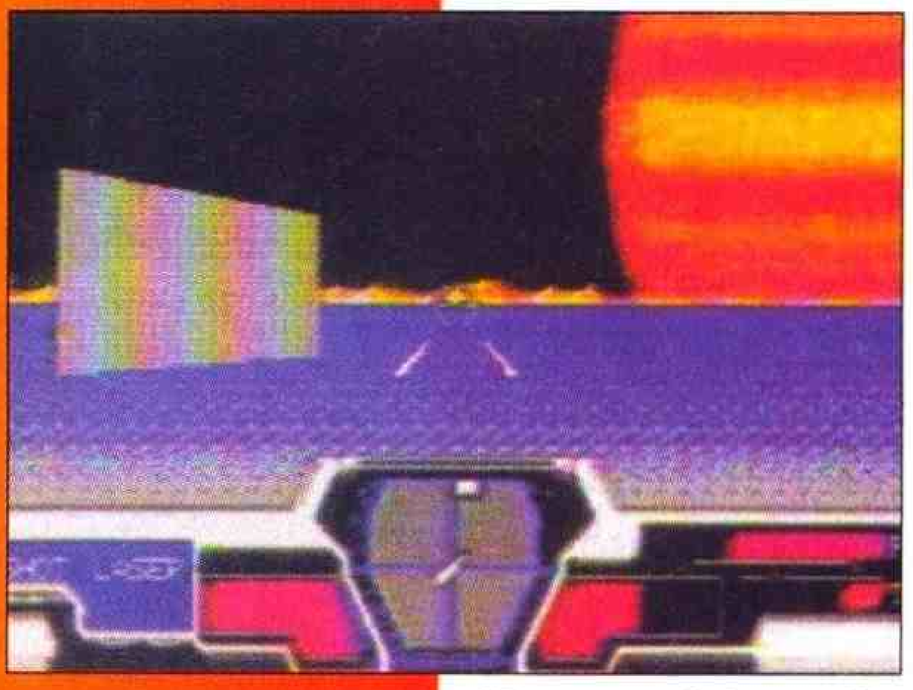
Giochi in super FX per SNES? Eccovi serviti! Presto (si parla di Agosto), sarà disponibile *Stunt Race FX*, un gioco di corsa contenuto in una cartuccia da 16 Mb che sfrutta il chip FX della seconda generazione della Nintendo. Si tratta di una corsa futuristica disegnato da Shigeru Miyamoto già autore di *Zelda* e *Mario*. Insomma, un nome una garanzia.

Già vi abbiamo parlato di *Time Killers*, uno dei prossimi titoli in uscita per il MegaDrive. Per i più smemorati tra voi, dirò che si tratta di un picchiaduro che presenta delle novità rispetto alla massa degli altri beat 'em up. Innanzitutto i lottatori dispongono di una serie di armi quali asce, coltelli, spade, motoseghe e compagnia bella con la quale fare molto male agli avversari. La seconda novità è che il gioco sembra essere così violento e sanguinario da far impallidire il buon vecchio *Mortal Kombat*. Pensate: potete strappare gli arti al vostro rivale o decapitarlo, ma attenzione, perché lui potrebbe fare lo stesso con voi! Un bollino che lo consiglia solo a un pubblico adulto non glielo leva nessuno a 'sto gioco qui!

L'invasione di giochi derivanti da serie animate nippogiappo non conosce sosta: l'Accolade ha annunciato l'uscita per il MegaDrive e per il Super NES di un titolo ispirato al cartone animato *Go Speed Racer*, che vedeva come protagonista un ragazzotto al volante di strane vetture. Il gioco, ovviamente di genere corsaiolo, sembra leggermente demenziale ma promette bene, vi diremo di più quando ne sapremo di più.

Go Speed Racer

La Namco sta per pubblicare il gioco *Star Quest*, un miscuglio di azione arcade e di GdR per il Genesis, quindi con tutto il testo in inglese. Embé, che c'è di così strano? C'è di strano che, se la memoria non ci inganna, questo gioco uscì oltre tre anni fa sotto altro nome con testo totalmente in giapponese. Il gioco non dovrebbe essere malvagio, ma attenti a non acquistare un doppione.


Uhm, non ci siamo già visti da qualche parte?

La Treasure ha annunciato la prossima versione Mega CD del suo ultimo, anzi unico, capolavoro, ossia *Gunstar Heroes*. Il gioco dovrebbe essere fuori a giugno, e alla Treasure dicono che sarà molto più bello della versione su cartuccia. Se davvero sarà così, abbiamo un futuro Power Game!

MIGHT & MAGIC III

- MEGADRIVE, 16 MBIT
- FCI
- GDR
- 1 GIOCATORE
- MAGGIO

Ecco la terza puntata di una delle migliori saghe di giochi di ruolo mai implementate su console (e computer, se è per questo). In *M&M III* trovate il classico schema di gioco tipico di questo genere di giochi, con maghi, draghi, armi, castelli, foreste e... insomma mi avete capito. Questo *M&M III* promette mirabilie e noi non vediamo l'ora di metterci sopra le nostre zampacce!

Might & Magic III per il MD.

BUONI PROPOSITI PER L'ANNO NUOVO

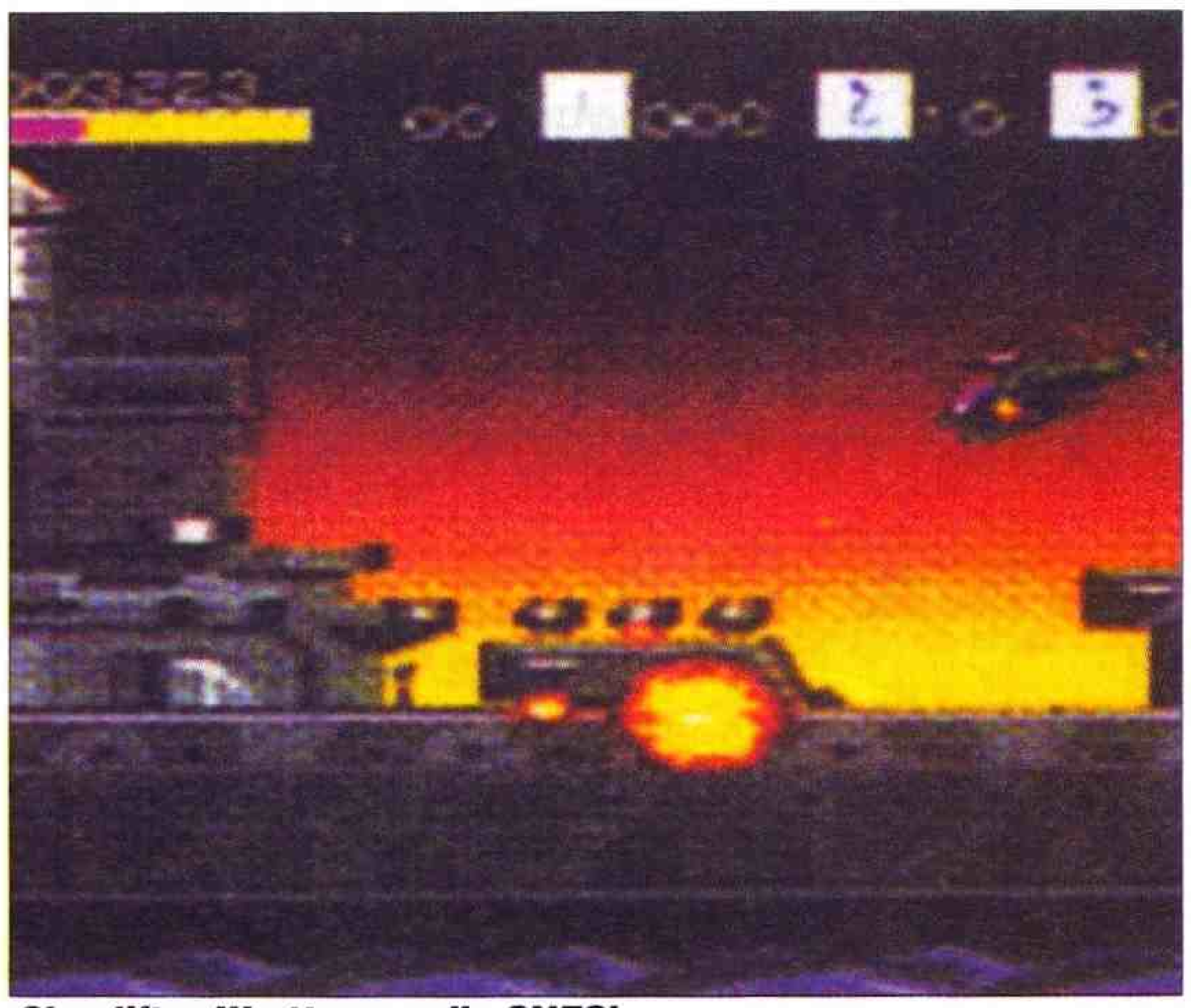
Come tutti i bravi bambini fanno con le proprie madri, anche le software house hanno annunciato i loro proponimenti per il 1994, svelando quali sono alcuni degli assi che le maggiori case del settore caveranno fuori dalle loro maniche. La Konami ha in grembo *Lethal Enforcers 2* e *Pop'n'Twin Bee 2*, entrambi per lo SNES, ed il seguito di Tiny Toon sia per lo SNES che per il MD. Dalla Elite è in arrivo invece World Cup Striker, versione "mondiale" del famoso gioco di calcio uscito l'anno scorso, e poi ci sono Dirt Racers e Powerslide descritti in altro box. La Electronic Arts ha invece solennemente promesso la conversione per SNES di FIFA Soccer, anche se con impercettibili tagli ai frames d'animazione. Aspettatevi grandi cose dalla Virgin: oltre ai già annunciati Dragon e Demolition Man, c'è un mito pronto a sbarcare sui vostri MD e SNES: il mito si chiama GOAL! e faranno bene a convertirlo come si deve, altrimenti son botte! Super Street Fighter II arriverà prima dell'autunno sullo SNES, ed entro Natale, sul MD, a cura - ma c'era bisogno di scriverlo? - della Capcom. La Nintendo ha invece già pronte le sceneggiature delle prossime avventure di Mario e di Zelda, ma non sa se le realizzerà sullo SNES o se attendere la sua prossima macchina. Beh, ce n'è abbastanza per tutti i gusti (soprattutto se le voci sui nuovi giochi Nintendo saranno confermate!) e quindi farete bene a conservare i vostri bei risparmi per quando usciranno questi pezzi da novanta. Più in generale, tutte le case interpellate hanno espresso la speranza di un generale abbassamento dei prezzi dei giochi, che porterebbe ad un maggiore volume di vendite e scoraggerebbe il fenomeno della pirateria. Noi, non possiamo che essere d'accordo...

L'astronavina gialla contro il galeone del pirata nero.

CHOPLIFTER III

- SNES, 8 MBIT
- ABSOLUTE
- SPARATUTTO
- 1 GIOCATORE
- IMMINENTE

Anche il SNES si prepara ad accogliere il pronipote di uno degli sparatutto storici, *Choplifter III*. Il gioco lo conoscete, recuperate gli omini che escono urlando come assatanati dalle costruzioni che avete distrutto. Lo schema di gioco è semplice ma terribilmente acchiappante, ma questo già lo saprete per averlo giocato su uno degli innumerevoli sistemi per i quali è comparso. Fate girare quelle pale, quelle dell'elicottero, così preveniamo eventuali scherzi della redazione, e blastate un po' di roba in giro!



Choplifter III atterra sullo SNES!

SUB-TERRANIA

- MEGADRIVE, 16 MBIT
- SEGA
- SPARATUTTO
- 1 GIOCATORE
- GIUGNO (?)

Il nostro inviato super speciale in Giappone è riuscito nell'incredibile impresa di scovare il prossimo sparatutto della Sega per il MegaDrive. Il suo nome è *Sub-Terrania* e dopo un primo test il suddetto inviato ha pronunciato solo le parole *"Thunder Force 4*? E che cos'è?" D'accordo, forse esagera, però a detta anche di un paio di riviste giapponesi che lo hanno "anteprimato", *Sub-Terrania* è davvero grande. No release date yet, sorry my friends...

Sub-Terrania della Sega per il MegaDrive.

NEWS ANTEPRIME

Dimagrire giocando! Questo potrebbe essere lo slogan dell'Heartbeat, un accessorio che, collegato a una normalissima cyclette permette di comandare i personaggi attraverso i pedali. Più correte, più in fretta vi muovete, semplice, no? Il primo gioco compatibile con il sistema si chiama *Outback Joey*, ed è un platform abbastanza ordinario: forse non vi divertirete molto, ma vuoi mettere la linea che avrete?

Due nuovi titoli per il Laser Active Pioneer. Il primo si chiama *Hi Roller Battle* e vi mette alla guida di un elicottero da combattimento impegnato - indovinate un po' - a sparacchiare a destra e a manca o, come dicono a West Point, 'ndò capita. Il secondo, di cui potete vedere una splendida immagine, è un miscuglio tra uno sparatutto e le montagne russe. Se resisterete al mal di mare, potrebbe essere un bel pezzo di software. Staremo a vedere...

La Microprose, famosissima casa produttrice di simulatori ultrarealistici su computer, ed anche di qualcuno su console, ha messo in circolazione *F-15 Strike Eagle II* per il MegaDrive e dalle foto sembra la migliore flight-sim in circolazione. Quando leggerete queste news, il gioco dovrebbe già essere nelle vetrine dei negozi, quindi correte a dargli un'occhiata, perché la cart potrebbe essere davvero massiccia!

Se chiedessi qual è stato il primo picchiaduro ad avere utilizzato dei lottatori digitalizzati, molti di voi mi risponderebbero *Mortal Kombat*, dimenticando così *Pit Fighter*, che secondo non poche persone era addirittura meglio del succitato MK. Vi dico questo perché la Tengen ha sulla rampa di lancio *Pit Fighter II* per MD e SNES. Speriamo che *PF II* riesca meglio del suo predecessore, autentica ciofeca capace di ottenere valutazioni tra le più basse nella storia delle riviste di videogame...

Oh! Oh! Mi è semblato di vedele un gatto! E ho visto giusto! Sul MegaDrive stanno per arrivare Silvestro e Titti. Il gioco, intitolato *Sylvester & Twetee*, vi metterà nelle piume del simpatico canarino impegnato, come al solito, nel tentativo di sfuggire al malefico micio. Ma se preferite, potrete impersonare anche il felino e cercare di fare un pranzo a base di volatile. A maggio sui vostri schermi.

Dalla American Laser Games, è in arrivo un altro di quei giochi dove dovete sparare a una serie di cattivoni servendovi del Menacer o del vostro fido joypad: *Who Shot Johnny Rock?* La storia è ambientata nell'America degli anni del Proibizionismo, tra gangster e belle pupe, e metterà a dura prova i vostri riflessi e la vostra mira. Per Mega CD, entro luglio.

NEWS ANTEPRIME

La Virgin ha deciso di passare su CD alcuni dei titoli meglio riusciti su cartuccia per MegaDrive. Entro breve tempo potrete giocare a *Cool Spot, Chuck Rock II, Out Of This World 1 e 2* e a *Terminator*. Tutti i giochi sembrano essere migliorati nel sonoro (è il minimo), mentre in *Terminator* sono stati aggiunti ben 4 livelli di gioco e in *OoTW* è stato incluso addirittura il seguito. Aspettatevi inoltre schermate animate alla maniera dei migliori giochi giapponesi su CD. Se non avete giocato i titoli sopra elencati su cartuccia potete rimediare ora, pecunia permettendo...

Dopo Mario, Sonic e chissà quant'altri che ora non ricordo, ecco un altro protagonista di un videogame a cui viene dedicata una serie animata! Si tratta di *Bubsy*, la lince della Accolade. Il cartone va in onda il sabato e la domenica mattina sulla rete ABC americana e ha già un ascolto di qualche milione di ragazzi. Quale rete televisiva italiana riuscirà ad acquistare la serie e a trasmetterla per la somma goduria di tutti i bimbi buoni?

Piccola ma importante (?!?): l'Activision curerà la versione americana di *Sword Maniac*. Il gioco, che si chiamerà *X-Kaliber 2097*, sarà una via di mezzo tra *Shinobi, Final Fight* e *Run Saber*. Gli ingredienti del miscuglio non sono male, presi singolarmente, ma provate un po' a mischiare la Nutella con il salame e con le fragole, eppure anche questi alimenti da soli sono gustosissimi... Per sapere come è riuscito il cocktail, comunque, dovremo attendere la fine del mese.

Brevissime MegaDrive: prima di ottobre potrete giocare il seguito del più acclamato GdR di ogni tempo per il Mega CD, *Lunar 2*. Ovviamente, la prima versione che uscirà sarà quella giapponese, ma quella con il testo in inglese non dovrebbe farsi attendere più di tanto.

Split-screen action. Azione contemporanea per due giocatori! È Out-Runners per MD!

Confermato! *Out Runners* MegaDrive esiste! A maggio, dalla Sega. Si gioca anche in due ed è divertentissimo! Ma cosa volete di più dalla vita? Come sarebbe a dire i soldi per comprarlo?!? Và a laurà barbun!

Esiste anche *Art of Fighting*, che ci dicono essere ben più veloce della versione SNES, anche se non ha le zoomate proprie di quest'ultima! Dalla Takara, prestissimo!

Ho visto le prime immagini, in movimento, di *Bare Knuckle III*. Porcpupazz'comm'èbbell! Grandi sprite che si muovono in maniera ultrafluida e che si picchiano come mai era accaduto su un MD! Ragazzi, vi dico solo una cosa: pensateci trentuno volte prima di non comprarlo! 24 mbit di cartuccia, e c'è la migliore colonna sonora di Yuzo Koshiro! Ho finito i punti esclamativi, quindi passo ad altro. La volete sapere una cosa? Probabilmente la Sega realizzerà una versione Mega CD di tutti i giochi sopra elencati! (mi era rimasto l'ultimo esclamativo...)

VOTOMS

- SNES, 8 MBIT
- TAKARA
- AZIONE/SPARATUTTO
- 1/2 GIOCATORI
- MARZO

Se vi è piaciuto *Super Mario Kart*, allora adorerete *Votoms*, nuovo gioco della Takara, specialista in conversioni dal Neo Geo agli altri 16 bit, in cui ai vostri comandi sono dei piccoli ma letali robottini che si sparano addosso delle laserate micidiali! La prospettiva è quella che ha reso famoso il Battle Mode del citato gioco di corse dell'idraulico italo-nippo-americano, con lo schermo diviso in due allorché si sceglie di giocare in due simultaneamente. 8 mbit, tante schermate grafiche in puro stile manga e tonnellate di divertimento sono inclusi nella cartuccia. A marzo, a marzo!

Votoms, questo il nome del gioco con i robottini per il Super Nintendo.

EXTREMELY GOOD!

La Extreme, nota casa di software americana, ha comunicato alla stampa la sua line-up di titoli per la prima metà del 1994. I primi due sono simulazioni belliche, ambientate nell'antica Roma l'una e in una ipotetica, remota, eventuale (sono ammessi, e consigliati, scongiuri di ogni tipo) terza guerra mondiale, l'altra. I loro nomi sono rispettivamente *Warrior of Rome III* e *Third World War*, e sembrano entrambi davvero succose prede per gli appassionati del genere! Ambo i titoli (e terno i giochi, ahahahahah! Comico, nevvero?) dovrebbero essere pronti entro la fine di aprile. Di seguito Battletech, trasposizione su console di uno dei più conosciuti e belli giochi di strategia da tavolo. La grafica - ottima - utilizza una visione isometrica tridimensionale ricchissima di dettagli e i mech si muovono convincentemente. Non dovrebbe mancare molto al lancio del gioco, quindi cominciate a prenotare la vostra copia.

PERCHÉ LA NINTENDO CONTINUA A CENSURARE I SUOI GIOCHI...

...se tanto i ragazzi possono accendere la TV e vedere tutto il sangue/sesso/violenza che il mondo ha da offrire?

...se bastano 30 cents per giocare con Mortal Kombat splatteroso nelle sale giochi mentre la cartuccia costa 60 dollari, e quindi risulta di più difficile acquisto per un ragazzino?

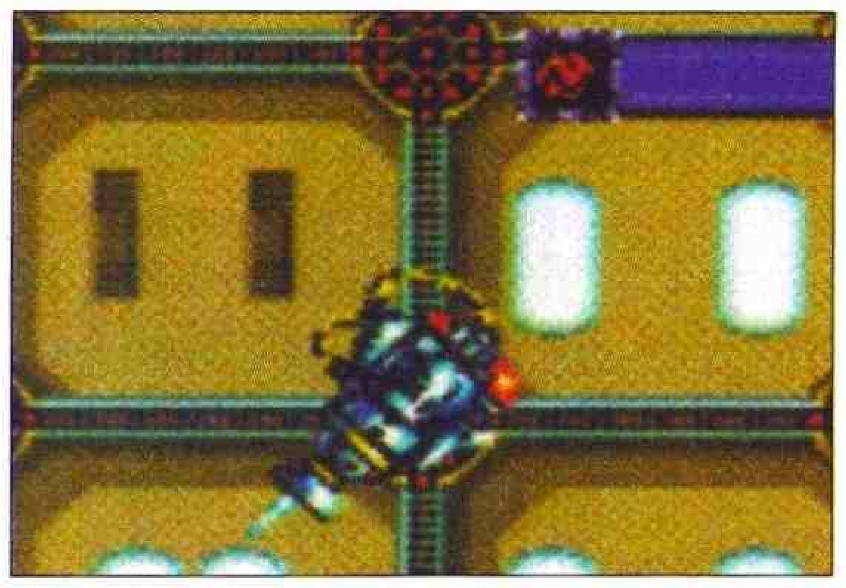
...indiscriminatamente impedendo al pubblico adulto e maturo di scegliere DAVVERO con che tipo di gioco giocare?

...se persino i fumetti per ragazzi sono violenti e fanno riferimento al sesso, anche nella puritana America?

Risposta: perché Nintendo è (o forse è meglio dire era) il numero uno, e le regole le faceva da sé. Vogliamo scommettere che entro un anno o poco più le cose cambieranno?

TIME TRAX

- SNES, 16 MBIT
- THQ
- AZIONE
- 1 GIOCATORE
- MAGGIO



Uhm, non lo vedo bene il motociclista sotto quell'elicottero in fiamme...

Tratto da una serie televisiva di successo, in America, il gioco si presenta come un titolo d'azione molto coinvolgente con sezioni svolte alla guida di vari veicoli e altre che vi vedono affrontare le orde avversarie a piedi, così imparate a dimenticare i soldi per il pullman. Attraversate diverse aree infestate da nemici di ogni razza, sesso e religione senza farvi beccare e il gioco è fatto! Dovremmo giocare *Time Trax* entro maggio, ma non è esclusa una data anticipata.

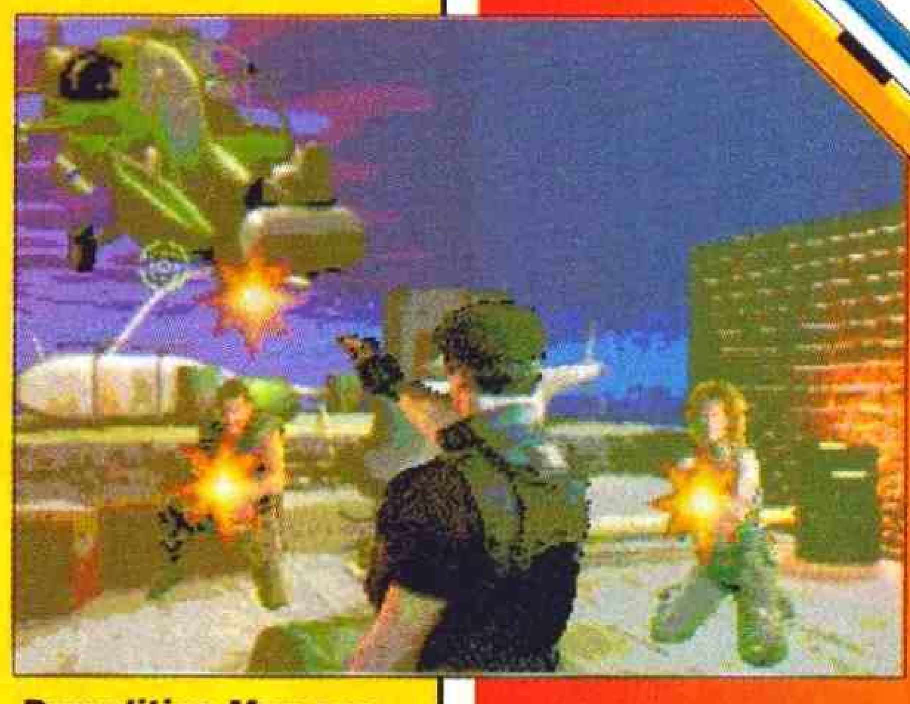
NEWS ANTEPRIME

CD-I NEWS

Rullino i tamburi e squillino le trombe! Sono in arrivo altri giochi compatibili con il CD-I della Philips! Oltre al Tennis e a *Link: the Faces of Evil*, dei quali vi abbiamo già parlato, entro le prossime lune dovreste vedere, tutti per mano della Philips Interactive Media, *Voyeur*, *The 7th Guest* e *The Joy of Sex*. Il primo, di cui potete vedere un'immagine, vi mette in mano una telecamera con la quale dovrete riprendere le scene di un omicidio o, meglio ancora, filmarne i preparativi per consegnare il video-tape alla polizia che interverrà per arrestare i puzzoni prima che commettano il crimine. Di *The 7th Guest* non vi diciamo altro se non che si tratta di un giallo originariamente scritto su PC. Sembra davvero molto bello, se avete il CD-I, provate a dargli un'occhiata. Di *The Joy of Sex* non sappiamo dirvi molto, ma se il titolo è indicativo del software, allora ci sarà ressa per recensire questo CD! Che sbadato: quasi dimenticavo di dirvi che c'è un altro giochetto in uscita, sempre ad opera della PIM, e si chiama *Zelda's Adventure*, ma sembra decisamente differente dalle precedenti avventure di Zelda sulle consoles Nintendo. In più la Philips sta per commercializzare la Digital Video Cartridge per rendere il suo CD-I compatibile con lo standard MPEG: i primi giochi annunciati che sfrutteranno questa cartucciona sono *Mad Dog Mc Cree* (ancora lui!) e *Caesar's World of Boxing*. Piccolo particolare: la DVC costa circa mezzo milione. Pagare moneta, vedere cammello...

Voyeur per il CD-I della Philips.

Zelda's fight across the land. Coloratissimo!



Demolition Man per 3DO. Non ho parole...

Q SOUND

Dopo la Sega è la volta dell'Atari. Stiamo parlando del Q Sound, la tecnica innovativa che consente di ascoltare il sonoro di una cartuccia da qualsiasi posizione intorno al giocatore. Il Jaguar potrà avvalersi di questa tecnologia grazie a un accordo stipulato dall'Atari. I DSP del giaguaro fremono impazienti.

DESTINI INCROCIATI

"Non ho più intenzione di lavorare con la Nintendo!" Queste le parole di John Carmack, il creatore di *Wolfenstein 3D*, estremamente infastidito dall'atteggiamento della grande N nei confronti dei giochi troppo violenti. Il risultato è che i possessori di SNES non potranno mai godersi la nuova produzione della iD Software, *Doom*. Il nuovo titolo, assolutamente straordinario su PC, verrà invece convertito per il Jaguar e dovrebbe uscire entro l'estate. Secondo le dichiarazioni di Carmack il gioco sarà in alta risoluzione e in 65.536 colori! Chi ha già ammirato la versione PC sa che cosa lo aspetta, per gli altri posso solo anticipare che il suo realismo ha lasciato le platee di mezzo mondo a bocca aperta. Le armi mega distruttive, gli scenari apocalittici, la grafica tridimensionale ultrafluida, tutto in *Doom* contribuisce a coinvolgere il giocatore in un bagno di sangue alieno. I possessori di Jaguar potranno goderselo nella sua versione migliore (si parla di una versione per 3DO, anche se successiva), mentre chi è rimasto fedele alla Nintendo resterà a bocca asciutta. La censura comincia a mietere le sue vittime.

HYPER DUNK

- MEGADRIVE, 8 MBIT
- KONAMI
- SPORTIVO
- 1-8 GIOCATORI
- IMMINENTE

Dopo la vagonata di giochi ispirati al basket e dopo l'uscita del fantastico *NBA Jam*, anche la Konami prova a sfornare un titolo cestistico di qualità. La fortunata produttrice di *Lethal Enforcers*, *Tiny Toon* e *Teenage Mutant Ninja Turtles* sta infatti per mettere in distribuzione *Hyper Dunk*, il suo secondo titolo ispirato alla pallacanestro, dopo il vecchio ma sempre valido *Double Dribble*. Per la verità, il gioco non sembra esaltante a causa della sua lentezza e della grafica confusa e sfarfallante, ma gode del pregio di poter essere giocato da quattro giocatori contemporaneamente facendo uso del fantomatico adattatore Sega TAP e, a differenza di *NBA Jam*, simula incontri regolari 5-contro-5. Naturalmente vi conviene non perdere i prossimi numeri di Game Power se volete saperne di più...

Hyper Dunk per Megadrive.

Oltre alle versioni per 3DO e Mega CD, *Demolition Man*, ultima fatica cinematografica di Sly Stallone sarà portato anche su MegaDrive e SNES. Il gioco ricorderà molto, forse anche troppo, *Robocop Vs. Terminator*, lo sparatutto splatteroso di cui vi abbiamo già parlato. Il film ha fatto divertire moltissimi spettatori sia negli USA che nei Paesi europei dove è già uscito, e se sarà ben fatto, il gioco ne seguirà le orme. Mentre le versioni per i 16 bit sono dei giochi di piattaforme/azione abbastanza convenzionali, quella per il 3DO è un titolo alla *Operation Wolf* con delle sezioni di picchiaduro alla *Street Fighter*. Interessa? "Si 'cciai li sordi se po' 'ffa". Se volete imitare Stallone, lasciate perdere bilancieri e manubri, e beccatevi *Demolition Man*: è meno faticoso e più divertente!

E tra le software house più impegnate in questo periodo, per la produzione di titoli su console, non possiamo non segnalare la Psygnosis. Gli ultimi arrivi, per MD, li conoscete senz'altro: *Puggsy* e *Wiz'n'Liz* (il primo lo trovate recensito su questo numero, per l'altro vedrete più avanti). Gli arrivi prossimi venturi, invece, non li dovreste ancora conoscere, quindi ve li diciamo noi, altrimenti Gippì che lo comprereste a fare? *Trolls*, già visto su Amiga a cura della Thalion, è un platform molto carino in cui dovete muovere l'assistente di uno stregone impegnato nella ricerca degli ingredienti per la preparazione di filtri magici. In *Rescue*, invece, siete alla guida di un'astronave con la quale recuperare una serie di strane creature disperse su vari pianeti e, se la vostra navicella si dovesse imbattere in una strettoia, scendete e proseguite a piedi. Infine *Top Hat* vi vede nei panni di un coniglio e... beh, di questo titolo non sappiamo dirvi molto se non che la realizzazione grafica, che usa una prospettiva isometrica alla *Equinox*, è molto ben fatta.

Elenco dei prossimi titoli in uscita per il Jaguar: dalla Accolade arriveranno *Bubsy*, *Brett Hull Hockey*, *Charles Barkley Basketball*, *Al Michaels Announces Hardball III*, *Jack Nicklaus Power Challenge Golf*. La UBI Soft convertirà *Jimmy Connors Tennis*, mentre la ID Software porterà *Wolfenstein 3D* sotto la culla del neonato felino e poi arriverà *Zork: The Adventure* dall'Activision. Per finire, ma non come importanza, c'è *Nigel Mansell's World Championship* della Gremlin. Forse, il futuro del Jaguar dipende dalla buona riuscita di questi giochi. O forse il Jaguar non ha proprio futuro?

Mech in arrivo su SNES! Dalla Electro Brain giunge la lieta novella della nascita del primo titolo con chip SFX sviluppato da una third party developer. Il gioco si chiama *Citadel*, e mette a vostra disposizio-

NEWS ANTEPRIME

ne un mucchio di droidi trasformabili. Data di uscita... ignota.

Lamù su Mega CD. Più che un gioco vero e proprio, questo dovrebbe essere un cartone animato interattivo, ma agli appassionati di giapponeserie dovrebbe andare bene anche così. Dalla Game Arts direttamente a casa vostra, dopo aver generosamente regalato un bel 140 carte a un simpatico negoziante. Pronto prima dei Mondiali USA, cioè a Maggio.

La Sony l'ha fatta grossa! Indovinate un po' quali soft house hanno deciso di sviluppare giochi per la nascitura Play Station PS-X? Konami e Capcom. I titoli che saranno sviluppati per primi dovrebbero essere *Solvalou* (mio! L'ho visto prima io!) e l'onnipresente *Street Fighter II*, in una sorta di compilation che dovrebbe includere il meglio di quanto la Capcom ha fatto finora con il suo cavallo di battaglia.

Quella mappazza nera, che va nella slot delle cartucce, serve per ricevere i programmi del Sega Channel.

A febbraio sono cominciate negli USA le trasmissioni sperimentali del Sega Channel che, come saprete per averlo letto sul vostro fido Gheim Pauà, mediante un congegno da collegare al MD, anzi al Genesis, permette di ricevere via etere anteprime di nuovi titoli, notizie sui prodotti Sega e di giocare con i maggiori hit della console. In più il costo dell'abbonamento è abbordabile. Si parla di 40 "Montessori" al mese... Ma la vera notizia è che la Sega sta pianificando il lancio di un analogo Sega Channel anche in Europa e, al momento, i tecnici della casa di Sonic stanno studiando le soluzioni tecniche più adatte per i sistemi televisivi europei. Ovviamente, il primo Paese ad accogliere la novità sarebbe l'Inghilterra, ma Francia e Germania seguirebbero a ruota. Sembra proprio che, ancora una volta, l'Italia arriverà per ultima...

Finalmente! *Mortal Kombat* su CD esiste! La Probe ha curato anche la versione CD del suo splatteroso picchiaduro: aspettatevi un sonoro decisamente migliorato, una velocità di gioco un po' più alta e un'introduzione digitalizzata con tutta la storia dei combattenti che partecipano al torneo. Una vocina mi sussurra che dovrebbe essere nascosto nel gioco un avversario extra...

Mega Race scheggia su CD

VIRTUA RACING

MEGADRIVE, 16 MBIT
SEGA
GUIDA
1 GIOCATORE
MAGGIO/GIUGNO

5...4...3...2...1... la macchina viene messa a punto dai meccanici è può andare a tavoletta.

Abbiamo visto in anteprima la conversione di *Virtua Racing*, il gioco di corse automobilistiche che ha rivoluzionato il genere in sala-giochi, per la console a 16 bit della Sega.

Abbiamo inserito con trepidazione le EP-ROM nello slot del Mega Drive e ci è apparsa la stessa introduzione che abbiamo ammirato molte volte nei bar.

La cartuccia, che uscirà ufficialmente a fine maggio/inizio giugno, contiene 16 Megabit di poligoni velocissimi e graficamente molto ben definiti, per nulla dissimili dalla versione originale. D'altra parte il lavoro del Mega Drive (dotato di un ormai quasi obsoleto processore 68000) viene molto facilitato e velocizzato dal nuovo chip DSP che la Sega ha sviluppato appositamente per la serie Virtua: il Sega Virtua Processor (SVP, che, da alcune voci di corridoio, sembra essere una versione riveduta e corretta di un vecchio chip sviluppato dalla Nec e poi mai utilizzato). Il SVP è, fondamentalmente, un co-processore matematico che comunica direttamente con la CPU gestendo con relativa facilità immagini in grafica poligonale 3D raggiungendo una velocità di 23 MHz (che per una console è sicuramente una cifra notevole).

Questa risposta della grande "S" al Super FX della Nintendo sembra aver lasciato indietro nelle frenetiche ere geologiche della tecnologia i signori di Mario e company, anche se, come già saprete, si sta già correndo ai ripari con lo sviluppo di un nuovo chip DSP Nintendo chiamato Super FX 2 (o, più amichevolmente, Mario Chip).

Durante la corsa psi può cambiare in modo veloce la visuale premendo un tasto del joypad.

Ma il SVP è più veloce anche di questo nuovo Super circuito integrato e bastano poche sequenze di gara di *Virtua Racing* per Mega Drive per rendersene conto. Tuttavia *VR*, esattamente come è successo per la versione originale da bar, non ha il minimo segno di texture mapping sui poigoni che presenta... il che lascia ancora qualche dubbio sulle effettive potenzialità "espressive" del chip in questione.

La cartuccia dei vostri sogni, tanto per cominciare, contiene al suo interno tutte le caratteristiche e le opzioni della versione coin-op, nessuna esclusa. Questo significa che potrete gareggiare su tre differenti piste, assolutamente identiche, e vedere la vostra macchina da quattro diversi punti di vista: una interna e tre esterne (da dietro, dall'alto e ancora più dall'alto). Tutto questo ben di Dio è stato raggiunto soprattutto grazie al fatto che gli sviluppatori del titolo MD sono gli stessi che hanno originariamente creato l'arcade, quindi, in un certo senso, la qualità è assicurata.

Scoprirete ben presto che è molto più difficile governare l'auto con la visuale dall'interno piuttosto che da una simile a questa.

Il passaggio sul mare è sempre particolarmente suggestivo, soprattutto se cambiate visuale mentre sfrecciate lungo il litorale azzurro.

Naturalmente vi sarà possibile fare esercizio compiendo numerosi giri di prova sulle tre piste (da "Beginner" a "Expert") e giocare in due con un amico (in opzione "split-screen"). Tra l'altro il famoso "schermo diviso" viene qui gestito in modo particolarmente intelligente rispetto a moltissimi altri titoli del genere: infatti la definizione e il numero dei poligoni vengono ridotti automaticamente dalla cartuccia in modo che la velocità di aggiornamento dello schermo risulti assolutamente identica a quella dell'opzione "solo mode", velocità che, incredibile a dirsi, è SUPERIORE a quella del coin-op... Anche perché il SVP gestisce un numero di poligoni molto inferiore rispetto ai 180.000 al secondo del coin-op a 32 bit.

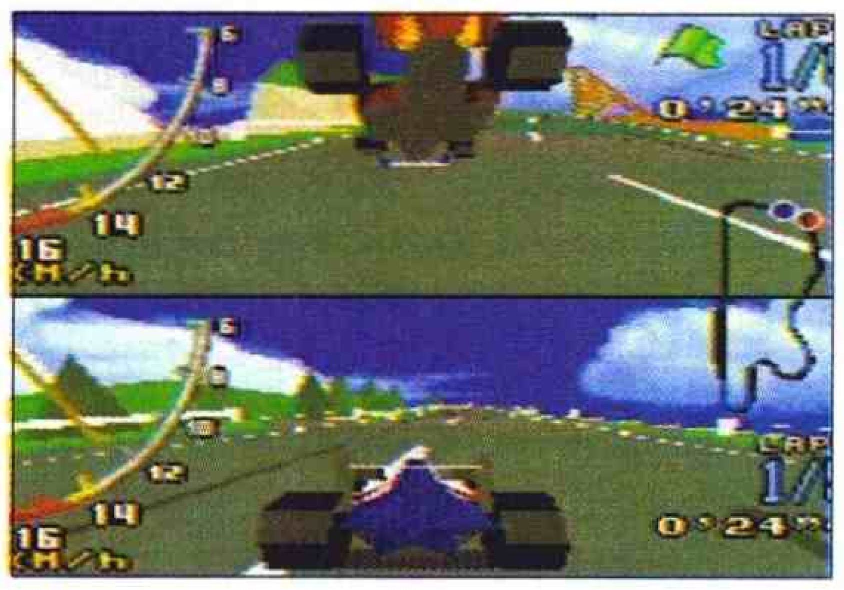
Inoltre potrete accedere ad altre opzioni divertenti e simpatiche, quali la possibilità (se arriverete primi in una gara entro il tempo previsto) di vedervi TUTTA la gara in replay, seduti comodamente sulla vostra poltrona (cosa decisamente notevole dato che una gara normalmente può durare dai quattro ai sei minuti), oppure di correre sulle tre piste "viste allo specchio", con curve a sinistra dove prima erano a destra ed edifici a destra dove, nella pista originale, erano a sinistra, eccetera, eccetera.

Nonostante la versione PAL sia (come ben saprete) sempre leggermente più lenta di quella NTSC, il gioco rimane a un livello di velocità accettabilissimo (a dir la verità comparabile alle potenzialità e alle possibilità di un personal computer IBM compatibile 486). Non resta che aspettare un po' per poterlo recensire completamente... E penso che si tratterà di una recensione che ci porterà via un bel po' di tempo qui in redazione, ehm... Sapete, sono giochi che vanno provati a fondo!

• Yuri Abietti

Tutti i Chip del Presidente

Ecco le caratteristiche del mitico DSP della Sega:
- **SVP - DSP (1 istruzione per ciclo)**
- **Velocità: 23 MHz o 23 Mips**
- **Velocità di calcolo: 15X15 bit per ciclo**
- **Il software opera a 32 cicli**
- **Gestisce 300-500 poligoni al secondo a 16 colori**
- **Bus a 16 bit**



NEWS ANTEPRIME

La Mindscape ha annunciato il suo primo titolo per una macchina Sega: sia tratta di una corsa automobilistica ambientata nel futuro chiamata *Mega Race*. Il gioco, che non sarà pronto prima di maggio, sarà decisamente il più spettacolare mai visto sull'MCD, almeno nelle intenzioni dei programmatori. Io mi accontenterei di una buona giocabilità...

Body Count

Avete acquistato il Menacer per il vostro MegaDrive e vi siete stufati di usarlo come segnalibro o bloccaporta, unici usi che è possibile fare della futuristica arma a raggi della Sega, data la scarsità, per non dire quasi totale assenza di software appositamente sviluppato? Se la vostra risposta è sì, allora cominciate a sogghignare di piacere: la Sega pubblicherà tra circa un mesetto *Body Count* che non è un gioco rap, ma uno sparatutto in soggettiva con grafica splatterosa alla *Aliens*, il coin-op. La trama è originale e innovativa (e io sono Napoleone): truppe aliene hanno invaso la Terra e sta a voi cercare di liberarla disinnescando la superultra bomba che gli ET hanno preparato come regalino di presentazione. Tanti mostroni da spappolare e la possibilità di giocare in due contemporaneamente rendono questa cartuccia una di quelle a cui guardare con fiducia. Prevista anche la compatibilità con il nuovo mouse della Sega. Ayeah!

Recentemente vi abbiamo parlato del Logitech Cyberman, un ibrido tra un mouse e un joystick sviluppato per i PC, che permette di muoversi nello spazio lungo gli assi X, Y e Z, e auspicammo la realizzazione di un simile congegno per le nostre amatissime console. Gli dei ci hanno ascoltato, e la Triax, già produttrice del famoso e comodoso Turbo Touch 360∞ ha preparato un comando che permette di muoversi, nei giochi dedicati, in uno spazio tridimensionale, percorrendo lo schermo in altezza, lunghezza e profondità. EA, Capcom, Elite e Codemasters si sono già dette interessate a sviluppare giochi che sfruttino l'innovativo comando. Potreste far nascondere Dhalsim dietro i suoi elefanti quando è a corto di energia... La Triax, che non ha ancora dato un nome definitivo alla sua prossima realizzazione, conta di preparare le versioni MD e SNES della sua trappolina.

Ancora in tema di comandi speciali. La Hornby Hobbies sta lavorando al progetto di un add-on che permetterà a tutti i joypad e joystick di funzionare senza gli intriganti fili di collegamento alla console, mediante raggi infrarossi. Nei negozi entro giugno, a meno di novantamila.

Vi piaqqué, no, vi piosse, vi fu piacquto, nonono... Insomma, vi siete divertiti con *Kikikakai*, anche conosciuto come *Pocky and Rocky*? Se la risposta è sì, allora cominciate a conservare i vostri soldini, perché la Natsume sta lavorando al seguito.

NEWS ANTEPRIME

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

MEGADRIVE, 16 MBIT
DOMARK
PIATTAFORME
1 GIOCATORE
GIUGNO

Questo tizio con il cappello è la causa di tutto il pandemonio...

Nel livello del circo gli ostacoli principali saranno i clown e i feroci felini.

I nemici che si annidano nei vari livelli si servono di tutti i mezzi possibili per sgonfiare la nobile missione e il magico pallone di Marko.

Dopo la frammentaria notizia dello scorso numero, questo mese siamo orgogliosi di mostrarvi nuove immagini e dirvi quali sono le succulenti caratteristiche di questo ennesimo platform per MD.

LA STORIA - Il tetro colonnello Brown è uno scienziato pazzo e geniale allo stesso tempo, hanno creato una sostanza micidiale in grado di tramutare chiunque in un mutante. Spargendola nelle fogne e contaminando tutti i suoi ripugnanti abitanti, Brown si è preparato un terribile esercito di mutanti pronto ad assaltare e occupare il mondo in superficie.

IL PROTAGONISTA - Marko è un ragazzo come tanti altri, con la faccia piena di brufoli e la mania del pallone. La sua fortuna è stata quella di far finire accidentalmente la sua palla(?) in un contenitore dello strano liquido verde, che l'ha trasformata in una sfera magica. Egli ha anche scoperto i loschi piani di conquista del colonnello e si è messo subito a disposizione del giocatore per sventare tale minaccia.

IL GIOCO - L'intento dei programmatori era quello di creare un gioco a piattaforme in cui era possibile giocare a pallone, e così è nato *Marko's Magic Soccer*, un gioco in cui si deve guidare il giovane calciatore attraverso quattordici interminabili livelli straripanti di mostri assassini e pazzi scatenati.

LA MISSIONE - Il compito principale di Marko sarà quello di raggiungere la fabbrica di giocattoli dove si trova la base del perfido duo, attraversando le diverse zone della città ed eliminando i vari omini verdi che incontra. In alcuni schermi sarà però necessario trovare e distruggere un certo numero di contenitori tossici, cioè quei bidoni verdi che tanto assomigliano alla sputacchiera di Vordak, che causano la metamorfosi della gente.

L'ORIGINALITÀ - Il bello del gioco è rappresentato dall'arma principale di Marko, il suo fido pallone magico, che usa per difendersi da tutti i nemici e con il quale è anche in grado di raggiungere le piattaforme apparentemente inaccessibili semplicemente saltandogli sopra. Marko può fare un sacco di cose: tirare la palla, palleggiare, fare colpi di testa e rovesciate, proprio come se fosse su un vero campo di calcio. Naturalmente, tali colpi sono funzionali al tipo di gioco e quindi non certo utili per segnare dei gol (che disdetta! NdLog). Per quanto abbiamo potuto vedere e giocare, possiamo solo dire che il gioco è molto bello, corredato da un'ottima grafica e una giocabilità impareggiabile. Se manterrà le promesse, a maggio potremmo avere tra le manacce uno dei platform più belli e originali degli ultimi anni.

Dopo un primo palleggio, Marko è pronto a colpire l'ignaro passante!!!

Ecco un esempio della sostanza verde...

• Antonio Loglisci

AMERICAN'S GAMES

VENDITA CONSULENZA HARDWARE & SOFTWARE

I migliori giochi da tutto il mondo !!

TELEFONA ! HOTLINE 011/ 548920

LYNX	GAMEBOY	MEGADRIVE	LYNX
DOUBLE DRAGON	ALL STAR CHALL.	FLASH BACK	FAI MODIFICARE
DESERT STRIKE	FERRARI G.P.	SENSIBLE SOCCER	IL TUO LYNX PER
DRACULA	BUGS BUNNY	ASTERIX	POTER GIOCARE IN
EUROPEAN SOCCER	MAGNETIC SOCCER	VIRTUA RACING	DUE GIOCATORI
GORDO 106	INDIANA JONES	F1 DOMARK	CON UNA
J.CONNORS TENNIS	PRINCE OF PERSIA	VIRTUAL PINBALL	CARTUCCIA!!
JOUST	TINY TOONS 2	GODS	COSTA SOLO
M. VOLLEYBALL	TERMINATOR 2	STREET FIGHTER 2	£ 50.000
PIT FIGHTER	COOL SPOT	JUNGLE STRIKE	SPEDISCILO AL
STEEL TALON	MORTAL KOMBAT	J.POND 3	NOSTRO CENTRO
KLAX	MICKEY'S DANG.	WINTER OLYMPIC	DI ASSISTENZA
BASEBALL HEROES	LEMMIGS	FIFA SOCCER	DI BUSSOLENO
HYDRA	CASTLE QUEST	J.MADDEN 94	COSA ASPETTI!!!
LEMMINGS	PINBALL DREAMS	SONIC SPINBALL	

JAGUAR IS COMING

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

MODALITA' DI PAGAMENTO :
Contrassegno + spese postali
Carta di credito (CARTASI)
Corriere (pagamento anticipato) : Lire 30.000

CartaSi

PUNTI DI VENDITA
VIA SACCHI 26 10128-TORINO
VIA TRAFORO 34 BUSSOLENO 0122/647233

STRIKER
I mondiali di calcio sul tuo Super Nintendo!
SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA
È ARRIVATO STRIKER, IL NUOVO CALCIO CHE MANDA IN CORNER TUTTO IL RESTO. UNA INCREDIBILE VELOCITÀ DI GIOCO PER UNA GIOCABILITÀ CHE NON CONOSCE CONFINI. COMPONI LA TUA SQUADRA E SCEGLI IL CAMPO, CON STRIKER I MONDIALI SONO GIÀ INIZIATI!
STRIKER
Nintendo
elite
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
• 64 SQUADRE CON CARATTERISTICHE INDIVIDUALI DI GIOCO
• AGGIORNATO CON LE NUOVE REGOLE FIFA
• PASSWORD PER CONTINUARE UN CAMPIONATO
• VIDEATE IN ITALIANO
• OPZIONE PER PARTITE INDOOR 6 CONTRO 6
• ESCLUSIVO EFFETTO MOVIOLA
SUPER NINTENDO
SELECT
START
GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA
BIT
ARMANDO TESTA SPA
AUT. MIN. N. 6/2322 - SCADE IL 31-3-94
Super Mario Watch
A grande richiesta la promozione continua fino al 31/3/94!
GiG nel paese delle meraviglie
Nintendo®
IL NUMERO UNO NEL MONDO

JOYSTICK fun

ORGANIZZAZIONE A CURA DI DK8

PRESENTA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER®

IL CAMPIONATO

SINGOLO E A COPPIE

Il campionato comincerà sabato 9 aprile 1994, alle ore 14,30, e avrà luogo presso:
Birreria Uno : v.le Pasubio, 14 – Milano
Foro Bonaparte, 59 – Milano
Telefono: 02/6592164

La finale avrà luogo presso il Palazzo delle Stelline – Corso Magenta, 62 – Milano

PRIMO PREMIO
PER IL SINGOLO

VIAGGIO PER 2 PERSONE NEGLI STATI UNITI PER ASSISTERE AI MONDIALI DI CALCIO

JOYSTICK fun

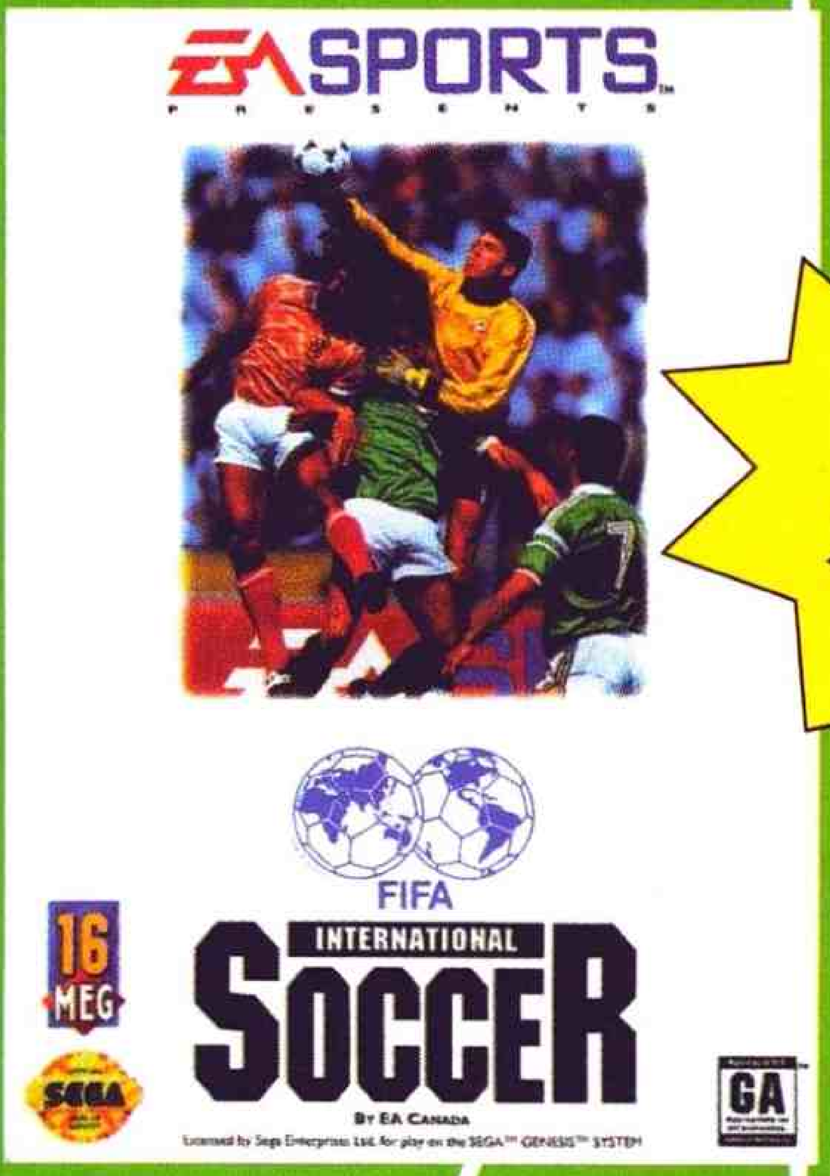
L'APPUNTAMENTO FISSO CON IL FUTURO

Iscrizioni e informazioni presso Joystick Fun – via Lorenteggio, 38 – Milano
Telefono: 02/48952821 – 4232606

Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari. Organizzazione e progetto grafico: DK8 media&comunication

JOYSTICK fun

In occasione del grande campionato di
FIFA INTERNATIONAL SOCCER®
Joystick Fun promuove queste incredibili offerte:



a sole lire 99.000

TESSERA SCONTO 10%

valida su tutti i prodotti in vendita, in regalo a tutti gli iscritti

GAME BOY® · MEGA CD® · NEO GEO® · Nintendo® · SEGA® · GENESIS® · MEGA DRIVE® · TURBODUO® · SUPER NINTENDO®

JOYSTICK fun

L'APPUNTAMENTO FISSO CON IL FUTURO

via Lorenteggio, 38 – 20146 Milano – tel. 02/48952821 – fax 02/473547

CLASSIFICHE

Salve mortali! Bentornati al tradizionale appuntamento con classifiche, tabelle, e scartoffie varie. Una rapida occhiata a questa pagina e a quella che segue sarà sufficiente per farvi capire che le novità questo mese prolificano come tarme tra i miei costumi da bagno (i vampiri odiano l'acqua e non si recano mai in spiaggia). Spero, innanzitutto, che i possessori di NES e Master System non si facciano venire il sangue amaro (bleah!) dopo essersi accorti del "dimezzamento" della classifica a loro dedicata: le nuove console spuntano ormai come funghi e per poter dedicare loro dello spazio bisognerà pur andarlo a ritagliare da qualche parte... dopotutto, come si dice: "largo ai giovani!". La classifica dei recensori, per questo mese, è temporaneamente sospesa per cause di natura editoriale ma state tranquilli tornerà presto...

GAME BOY

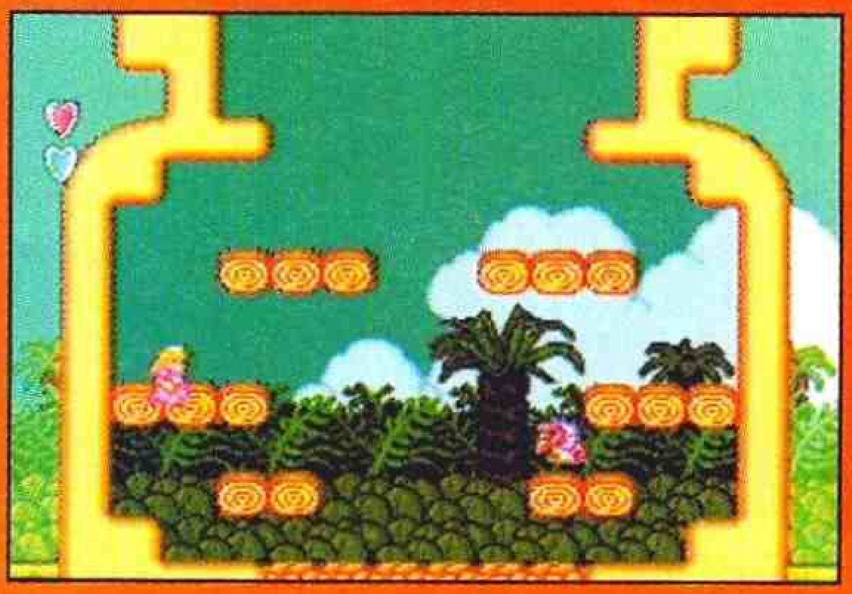
1	Zelda: Link's Awakening	(Nintendo)	=	(1)
2	Jurassic Park	(Ocean)	+	(3)
3	Super Mario Land	(Nintendo)	-	(2)
4	Super Mario Land 2	(Nintendo)	+	(5)
5	Mortal Kombat	(Acclaim)	+	(9)
6	Flinstones	(Taito)	-	(4)
7	Darkwing Duck	(Capcom)		NEW!
8	Golf	(Nintendo)	-	(6)
9	Lemmings	(Sunsoft)	-	(7)
10	World Cup	(Nintendo)		NEW!

Decisamente poco movimentata la classifica Game Boy: a parte la zona podio, praticamente immutata, sono poche la variazioni sensibili. Interessante l'ascesa vertiginosa dell'immancabile *Mortal Kombat*, e la meritevole entrata del simpatico *Darkwing Duck*. Preferisco non commentare il ritorno dell'ancestrale *World Cup*, che definire "new entry" sembra decisamente un oltraggio al buon senso.

SUPER NINTENDO

1	Super Mario All Stars	(Nintendo)	+	(2)
2	Street Fighter 2 Turbo	(Capcom)	-	(1)
3	Jurassic Park	(Ocean)		NEW!
4	Aladdin	(Capcom)		NEW!
5	Bubsy	(Accolade)	-	(4)
6	Starwing	(Nintendo)		NEW!
7	Zombies	(Konami)	-	(3)
8	Super Mario Kart	(Nintendo)	-	(7)
9	Mortal Kombat	(Acclaim)	-	(5)
10	S. Empire Strikes Back	(JVC)		NEW!

Bel colpo Mario! L'idraulico più brutto e famoso del mondo conquista di nuovo la Top Position e sembra ben deciso a non mollare il trono. Piuttosto insolite le new entry di questo mese. Tuttavia, occorre non dimenticare che sono entrati in distribuzione ufficiale solo di recente e, visto che queste classifiche si basano sui dati di vendita del mese di Gennaio, la loro tardiva comparsa è pienamente giustificata.



MEGA DRIVE

1	Street Fighter 2	(Capcom)		NEW!
2	Aladdin	(Virgin)	+	(3)
3	John Madden '94	(EA)		NEW!
4	Mortal Kombat	(Flying Edge)	-	(1)
5	Sonic Spinball	(Sega)		NEW!
6	Jungle Strike	(EA)	-	(2)
7	Micro Machines	(Codemasters)	-	(6)
8	NHL' 94	(EA)	-	(5)
9	Ultimate Soccer	(Sega)	+	(10)
10	Jurassic Park	(Sega)	-	(7)

Wow! Prepotente entrata di scena da parte del picchiaduro più osannato di tutti i tempi, che scalza addirittura dal podio Mortal *Kombat*. Il bellissimo *Aladdin* guadagna una posizione e si appresta al colpaccio, mentre, tra le nuove proposte, notiamo l'ennesima versione del celebre football americano targato Electronic Arts che viene a far compagnia al bizzarro e divertente flipper dedicato al riccio blu. Avanti il prossimo!

GAME GEAR

1	Ecco	(Sega)		NEW!
2	Mortal Kombat	(Flying Edge)	+	(3)
3	Jurassic Park	(Sega)	-	2)
4	Desert Strike	(Domark)	+	(9)
5	Star Wars	(US Gold)	-	(1)
6	Fantastic Dizzy	(Codemasters)		NEW!
7	Mickey Mouse 2	(Sega)	-	(5)
8	World Cup Soccer	(Sega)	-	(4)
9	Tom & Jerry: the Movie	(Sega)	-	(7)
10	Ultimate Soccer	(Sega)	=	(10)

GG A prescindere dalla Top Position, l'unica nuova entrata vede come protagonista Dizzy, il simpatico uovo in perenne ricerca della propria fidanzata (a proposito, sarà nato prima l'uovo o la gallina? A mio parere non riusciremo mai a venirne a capo, a meno di non scoprire che ruolo ha avuto in tutto questo il gallo!).

NES

1	Adventure of Link	(Nintendo)	=	(1)
2	Double Dragon	(Acclaim)	+	(3)
3	Jurassic Park	(Ocean)		NEW!
4	Duck Tales 2	(Capcom)	+	(8)
5	Turtles 2	(Konami)	+	(9)

NES Fatta eccezione per il "fratello maggiore" a 16 bit, le classifiche per le console di casa Nintendo sono dominate ormai da parecchi mesi da titoli appartenenti alla saga del GdR più celebre del mondo: Zelda. Per quanto riguarda il NES, infatti, è il secondo episodio della serie a occupare la prima posizione; a fargli compagnia ci pensa un immancabile picchiaduro Acclaim e la versione 8-bit di *Jurassic Park*.

MASTER SYSTEM

1	Mortal Kombat	(Flying Edge)	=	(1)
2	Fantastic Dizzy	(Codemasters)	+	(5)
3	Star Wars	(US Gold)		NEW!
4	Robocod	(US Gold)	-	(3)
5	Lemmings	(Sunsoft)	-	(4)

MS Piuttosto statica la classifica riguardante l'8 bit della grande "S" per questo mese: unica, piacevole eccezione, l'ottima conversione di uno dei migliori tie-in mai sfornati, ci riferiamo naturalmente al riuscitissimo *Star Wars*, che riesce a strappare il posto che prima apparteneva a un altro gradevole platform: *Robocod*. Mantiene saldamente la "pole position" il mitico *Mortal Kombat*. Ma… sino a quando?

MEGA CD

1	Silpheed	(Game Arts)
2	Jurassic Park	(Sega)
3	Thunderhawk	(Core Design)
4	Sonic CD	(Sega)
5	Ground Zero Texas	(Sony)

MD CD-ROM Debutta questo mese la nuova classifica per l'unità laser di casa Sega. Per il momento ci limiteremo solo alle prime cinque posizioni, dato che il catalogo dei titoli a disposizione non è ancora abbastanza vasto da fornire dei dati significativi per la parte bassa della "chart". Non è tuttavia da escludere che entro breve non si riesca a dare più spazio a questa macchina che, dopo un esordio non proprio esaltante, è riuscita a conquistarsi sempre di più l'attenzione del pubblico e delle software house. In bocca al lupo, caro Mega CD!

BIT WORLD

BIT WORLD di Lai Roberto
Via Val Cismon, 2 - 20052 MONZA (Mi)
TEL. 039/2720499 - FAX 039/6956979

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL. 039/272.04.99

MOLTE NOVITÀ POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

MEGA DRIVE

Aladdin
Art of Fighting
Ea Fifa Int. Soccer
Eternal Champion
Mortal Kombat
NBA Jam
Phantasy Star IV
Pro Moves Soccer
Robocop VS Terminator
Sonic Spinball
T.M.N.T. Tourn. Fighters
Dragon (Bruce Lee)
Street Fighter S.C.E.
Battlemania 2
Virtual Racing

3 DO

Total Eclipse - Dragon's Lair - Demolition Man - Star Trek

S.NINTENDO - S.FAMICOM

Rise of the Robots
Desert Fighters
Undercover Cops
Flashback
Battlemaster
Megamen X
Pop' n' Tween Bee II
Rushing Beat III
Hokuto no Ken 7
R-Type III
Secret of Mana
S. Battle Tank II
Stunt Race
Clay Fighter
TMNT Mutant W.

ATARI JAGUAR

Crescent Galaxy - Cybermorph - Raiden - Alien VS Predator

MEGA CD

Bari Arm
Cyborg 009
Psychic Detect S.4
Sengoku Densyo
Silpheed
Sonic
Thunderhauk
Keyo Flying Squadroon
AX 101
Rebel Assault
Dragon's Lair
Final Fight
Microcosm
Ground Zero Texas
Jurassic Park

PC ENGINE E CD ROM

Adventure Island	L. 75.000
Armored Ruga	TEL
Blood Family in Darkness	TEL
Bomberman 94	L. 135.000
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Emeral Dragon	TEL
Final Soldier	L. 65.000
Flash Hider's	TEL
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Majong Sexy Girls	TEL
Martial Champion	TEL
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Tennis	L. 129.000

PC ENGINE E CD ROM

Racing Spirit	L. 75.000
River City Ransom	TEL
S. Darius II	TEL
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L. 119.000

GAME GEAR

Mortal Kombat
Sonic III
Donald Duck's Quackshot II
Surf Ninja
Ultimate Soccer
Space Harrier

Disponibili le Console Sega, Nintendo, Nec, 3Do

TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

Come fai ad accedere alla supergabola di *Mortal Kombat* per Megadrive?

Come arrivare alla fine di *Lost Vikings* in meno di 30 ore?

Come avere il turbo a 10 stelle in *Street Fighter Turbo*?

A queste e altre domande troverai risposta negli speciali Help, tutti i mesi in regalo con Game Power

Game power help

Se hai perso un numero richiedilo a Studio Vit, via Aosta 2 - 20155 MILANO allegando il pagamento di 10.000 lire a mezzo c.c. n° 17200205 o assegno vaglia.

GP n° 23 Help n° 1
Global Gladiators, The Lost Vikings
GP n°24 Help n° 2
Mortal Kombat, Street Fighter II Turbo, Streets of Rage II + il raccoglietore
GP n°25 Help n° 3
Jungle Strike, Alien 3

NINTENDO GIG REGALA

LA PRIMA COLLEZIONE DI "SUPER MARIO WATCH®"

Ehi ragazzi, avete visto che super orologi? Colori e disegni sono la fine del mondo...e poi sono speciali anche dentro: sono al quarzo, analogici e subacquei fino a tre atmosfere. Entra anche tu nel team Nintendo con i primi esclusivi Super Mario Watch!

A GRANDE RICHIESTA CONTINUA FINO AL 31/3/94

PER AVERE UN SUPER MARIO WATCH BASTANO 3 CASSETTE

Nintendo®

MA SOLO QUELLE CON IL MARCHIO GiG®

nel paese delle meraviglie

SUPER MARIO WATCH®

LEGGI QUI DIETRO IL REGOLAMENTO

REGOLAMENTO

Per ricevere a casa tua uno dei 4 modelli della prima collezione "Super Mario Watch®":

1) Acquista nel periodo 1/10/1993 - 31/3/1994 tre cassette a tua scelta per videogiochi Nintendo (Action Set, Control Deck, Super Nintendo, Game Boy) distribuite da GIG. Le riconosci perchè sulla scatola c'é il marchio GIG oppure la scritta "Importato da Linea Gig s.p.a."
2) Fai timbrare la garanzia dal negoziante, compilala in ogni sua parte e conservala assieme al relativo **scontrino fiscale** (gli scontrini fiscali con la data non compresa nel periodo 1/10/93 - 31/3/94 non verranno ritenuti validi).
3) Quando avrai raccolto le tre garanzie con gli scontrini compila questa cartolina.
4) Quindi ritaglia questa pagina lungo la linea tratteggiata, unisci le tre garanzie con gli scontrini e spedisci il tutto in busta chiusa e affrancata a:
   SUPER MARIO WATCH c/o Simad - cas. post. 159 - 24047 TREVIGLIO (Bergamo).

Spedendo la garanzia per partecipare alla promozione, attivi automaticamente la validità della garanzia stessa. Sono valide anche le garanzie delle cassette gioco incluse nelle confezioni delle consolle (Super Mario World, Super Mario All Stars, Super Mario Bros., Duck Hunt e Tetris).
Le spedizioni non conformi al regolamento non verranno accettate.

O.K. RAGAZZI? E' TUTTO SUPER CHIARO?

Mi raccomando però, affrettatevi, perchè avete tempo solo fino al 31 Marzo 1994! E niente scherzi, ricordate che solo le cassette Nintendo con il marchio GIG vi regalano Super Mario Watch!

nome ____________ cognome ____________

via ____________ n° ______ città ____________

provincia ________ cap ________ tel. ________

Tipo di consolle posseduta: data di nascita ____________

☐ SUPER NINTENDO Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ________

☐ NINTENDO 8 bit Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ________

☐ GAME BOY Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ________

Altre marche

☐ ________ Mese e anno di acquisto ________ n° cassette possedute ________

Possiedi un personal computer ? ☐ Si ☐ No Modello ____________

Scegli il modello che preferisci:

☐ YOSHI ☐ MARIO MANIA ☐ SUPER NES ☐ MARIO TIME

COD. 555

Nel caso il modello di orologio prescelto sia esaurito, LINEA GIG si riserva di inviare un altro modello disponibile

Aut. Min. Conc. Scade il 31 - 3 - 94

ARMANDO TESTA SPA

SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH® SUPER MARIO WATCH®

© 1993 LINEA GIG ©1993 NINTENDO MODELLI DEPOSITATI. OGNI CONTRAFFAZIONE VERRÀ PERSEGUITA PENALMENTE

AlKross
11
Perché è il numero di Gigi Riva e Mariolino Corso, nonché il giorno del suo compleanno.

Dupont
1
Il valore del suo QI (Quoziente Intellettivo) secondo recentissimi test di laboratorio svolti all'università della Sorbona a Parigi.

Red Fury
5
Perché è il terzo dei numeri dispari, il tre è un numero perfetto e i numeri dispari sono più perfetti di quelli pari. Ci sembra perfetto!

Heidy
19
La nostra inviata sui monti del Tirolo non ha voluto sbilanciarsi, ma pare che il numero da lei scelto abbia a che fare con l'amore. Mistero...

Random
8
Il numero della sua calottina nella squadra di pallanuoto in cui giocava, nonché il numero dei grigio-verdi che si scola a colazione.

Trust
4
È affezionato a questo numero perché a scuola era abituato a conviverci. Poi, crescendo l'affetto è diventato amore...

Apecar
0
È il valore morale di Ape quando stacca il telefono per non essere disturbato da Random. Oltre alla misura del reggiseno di Mesa Polito, la sua fidanzata.

Scarlet
9
Un numero molto importante in tutte le filosofie mistiche orientali: BANZAIIIII!!! Ed è anche il numero dei capelli rimastigli.

Paddy
9
È il numero dei centravanti e quindi dei vincenti, e Paddy è un vincente se non fosse per il fatto che fa il tifo per il Jaguar.

Madoc
3
Per una serie di ragioni... astrologia, chiromanzia...e per il voto in chimica dato dalla sua prof che assomigliava a un'infermiera dell'esercito della salvezza.

Vordak
2
Perché gli piace avere 2 di tutto: occhi, orecchie, gambe, braccia, canini...

Log
22
Perché ha vinto il chiodo di Robocop vs Terminator alla Riffa redazionale di Natale.

Stylz
16
Un numero un po' strano per il nostro Stylz... E dire che è un così bel ragazzone... Mah...

Mystere
77
Un motivo tanto sciocco quanto scontato. È il suo anno di nascita e l'età della sua donna... quando ci sono tutte queste coincidenze non puoi far finta di nulla...

Amarok
17
Perché non crede alla sfiga e non è assolutamente superstizioso: afferma, infatti, che essere superstiziosi porti male!

Rical
7
Non sappiamo perché (non ha voluto dircelo), ma dato che è il direttore, va bene tutto!

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Power-game è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, tropppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

Abbiamo inserito una novità grafica per quanto riguarda il voto: a seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE
Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joypad

Le cartuccce per le recensioni sono state gentilmente offerte da:
Newel - MI; Console Generation - MI; Mega Boy Club - Roma; Flash Games - TO; Play Game Shop - TO; Joystick Fun - MI.

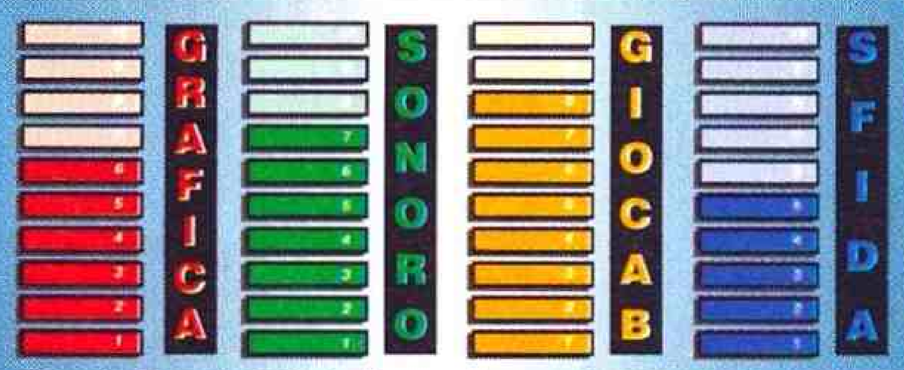
COMMENTO

I più affezionati di voi avranno senz'altro notato un cambiamento per quel che riguarda il voto. La spiegazione è semplice quanto complessa. Diciamo che il "vostro" Gheim Pauà è cresciuto e ha raggiunto la maggiore età. Perciò, anche se il voto rimane sempre il metro di giudizio più immediato, abbiamo voluto fare in modo che non sia l'unico. Infatti, da questo numero, è il commento dei vostri fidi recensori ad avere più spazio, perché un gioco non può essere semplicemente legato a un numero, ma deve essere legato a una serie di considerazioni pratiche che lo rendano più o meno appetibile dal pubblico. Inoltre, ci siamo resi conto che un semplice voto non può dare giustizia a titoli che si differenziano tra loro per genere e realizzazione tecnica, è per questo che d'ora in poi il voto avrà un minore risalto sulle pagine di Gippì, ma se avete nostalgia di numeri, guardate le foto e consolatevi...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Dragon Ball Z II
Casa	Bandai
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	SI
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO



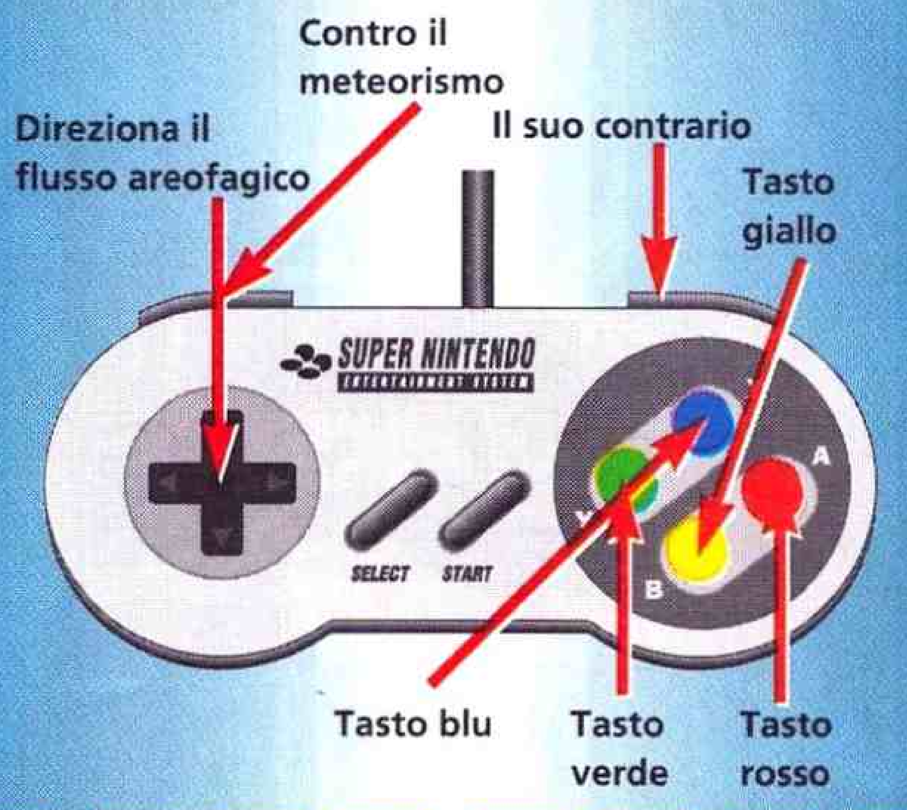
Ottimi gli effetti audio, di qualità variabile i brani che compongono la colonna sonora

Ottimi gli effetti audio, di qualità variabile i brani che compongono la colonna sonora

Non male. Il controllo dei personaggi è immediato e preciso. Facile effettuare le mosse speciali

Troppo semplice vincere contro il computer, almeno nell'opzione single match

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ●○○○○○ P

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

Mega Man X

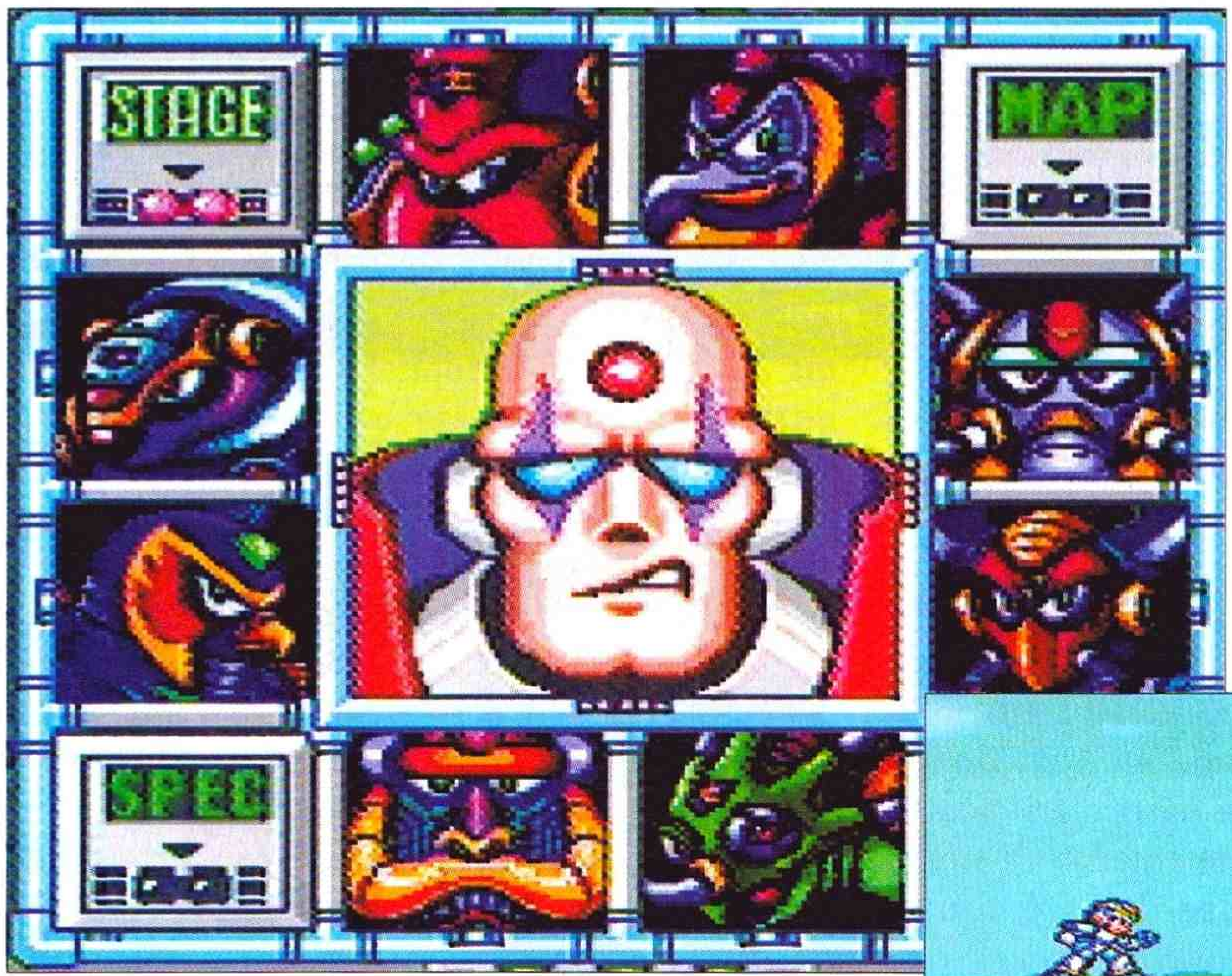
È il solo, l'unico, l'insuperabile *Mega Man*. Dopo una decina di apparizioni tra NES e Gameboy non ce l'ha fatta più ed è tornato più in forma che mai. È ora di cambiare ambiente, è ora di riempire i 12 Megabit di una cartuccia SNES!

Stavo per comprare un NES pur di poter giocare ai primi sei episodi, ma non l'ho fatto. Stavo per comprare un Gameboy per poter giocare agli altri quattro, ma non l'ho fatto. Stavo per sguinzagliare Zia Marisa perché tirasse le orecchie a quelli della Capcom, ma non ho fatto neanche questo. Mi sono limitato ad aspettare pazientemente l'uscita della versione per il mio fido 16bit e devo dire che l'attesa è stata ricompensata. Finalmente è giunto e io, solo io, ho l'onore di parlarvene (va beh, adesso smettila però! NdR).

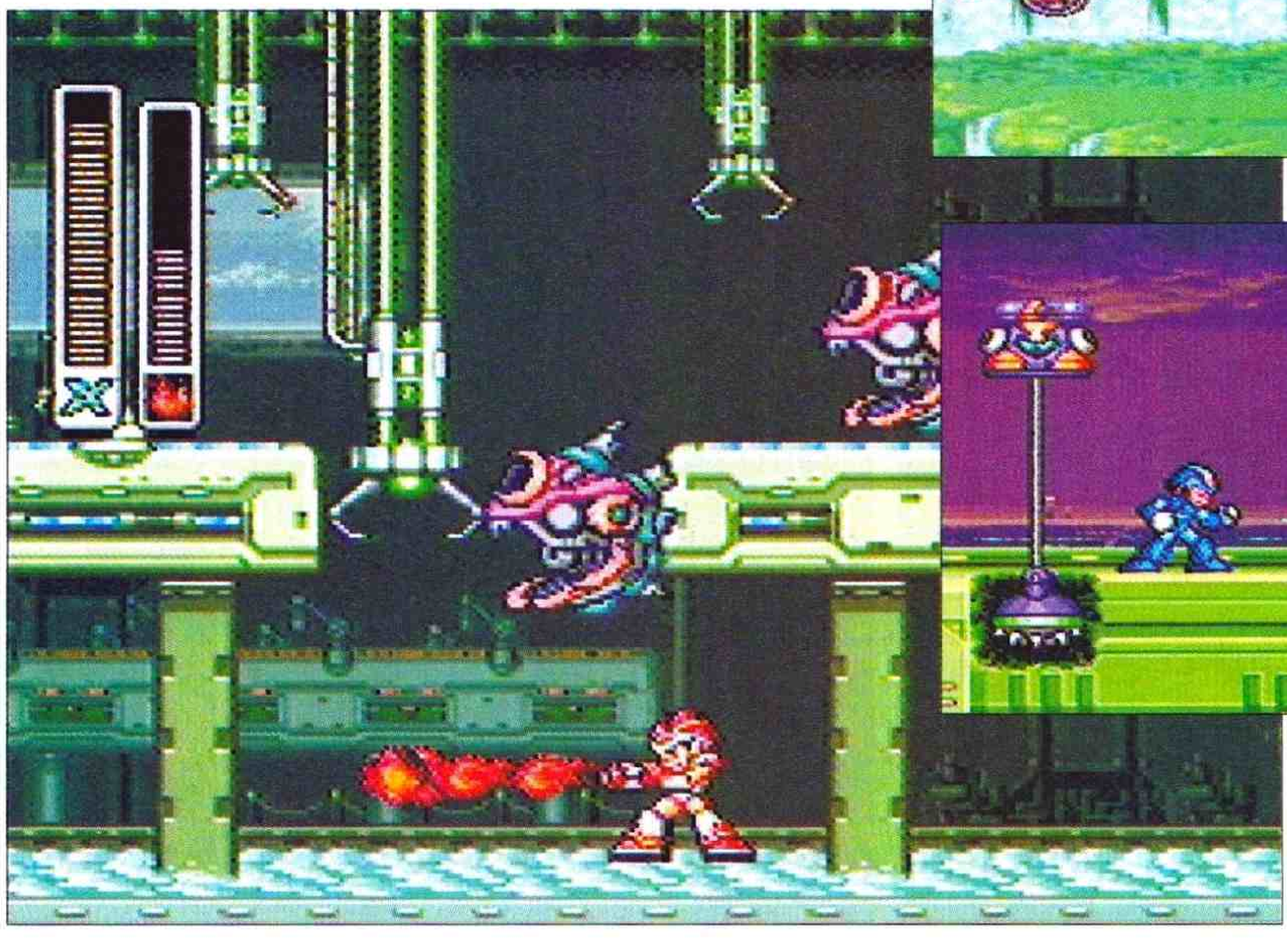
Sono passati trent'anni dall'ultima volta che sono stati impiegati i robot intelligenti (ovviamente il gioco precedente non è così vecchio), e in questi anni si è cercato di verificare l'affidabilità della nuova generazione di robot, denominata serie X.

Adesso è però giunto il momento di servirsi di loro per difendersi da alcuni robot sfuggiti a ogni controllo e capitanati da un certo Sigma.

L'inizio è abbastanza rilassante: un bello stage introduttivo in cui potrete familiariz-



Qui potete avere un breve impatto con quello che vi aspetta in seguito. Dovrete infatti confrontarvi con ognuno di questi brutti ceffi e con Sigma in persona che potete vedere al centro dello schermo. A ogni faccia corrisponde un livello che si rifà alle specifiche caratteristiche del personaggio che lo simboleggia. Uno schema di gioco che si rifà ai precedenti episodi della serie, e che, come nella migliore delle tradizioni, poiché ha funzionato benissimo sino adesso, non è stato cambiato.



Queste immagini riassumono alla perfezione il mondo di Mega Man. Tante armi diverse e alta tecnologia.

LA BANDA BOSSOTTI

Rispettando i canoni della serie, anche quest'ultimo episodio pone al centro del gioco tutta una serie di accanitissimi boss di fine livello. Ognuno di questi, una volta sconfitto, aggiungerà al vostro arsenale una nuova temibile arma, che andrà usata su uno specifico altro nemico finale. È essenziale, quindi, studiare un adeguato piano di azione prima di buttarsi a capofitto nella mischia.

CHILL PENGUIN

Arma rilasciata: **Shotgun Ice**
Punto debole: **Fire Wave**
Questo pinguino panzuto, stile Danny De Vito in 'Batman 2', è il guardiano del livello glaciale nel quale potrete acquisire i Dash Boots. Ovvero, d'ora in poi, premendo il tasto A, potrete compiere un utilissima scivolata.

SPARK MANDRILL

Arma rilasciata: **Electric Spark**
Punto debole: **Shotgun Ice**
Si presenta come un enorme e cattivissimo mandrillo (ehm... in che zenzo? NdR), e per di più il suo livello è caratterizzato da continui black-out. Se però fate attenzione, riuscirete a trovare un prezioso contenitore di energia.

ARMORED ARMADILLO

Arma rilasciata: **Rolling Shield**
Punto debole: **Electric Spark**
È un armadillo corazzato, quasi invulnerabile se non usate l'arma giusta. Il livello è una miniera a cui accederete grazie al classico carrellino. Come tutte le miniere nasconde un tesoro: un altro contenitore di energia.

LAUNCH OCTOPUS

Arma rilasciata: **Homing Torpedo**
Punto debole: **Rolling Shield**
Uno stage subacqueo ricco di insidie e di stanze segrete. Affronterete pesci degli abissi e cavalcherete serpenti marini, potrete affondare navi baleniformi e andare a caccia di un bel polipone robotico.

BOOMER KUWANGER

Arma rilasciata: **Boomerang Cutter**
Punto debole: **Homing Torpedo**
Una lunga scalata vi separa da questo avversario cornuto. All'interno della torre troverete cellule fotoelettriche, piattaforme retrattili e un ascensore che ricorda molto da vicino quelli dei precedenti successi targati Capcom.

STING CHAMELEON

Arma rilasciata: **Chameleon Sting**
Punto debole: **Boomerang Cutter**
È un incrocio tra un camaleonte e Predator. Il livello cambia se avete già completato il livello marino e, inoltre, se usate la scivolata al momento giusto, potrete trovare una nuova e più potente armatura.

STORM EAGLE

Arma rilasciata: **Storm Tornado**
Punto debole: **Chameleon Sting**
Questo rapace dalle grandi e possenti ali presiede a uno schermo ricco di sorprese. Troverete infatti un caschetto, che vi protegge e vi permette di rompere determinate rocce, e un ulteriore contenitore di energia.

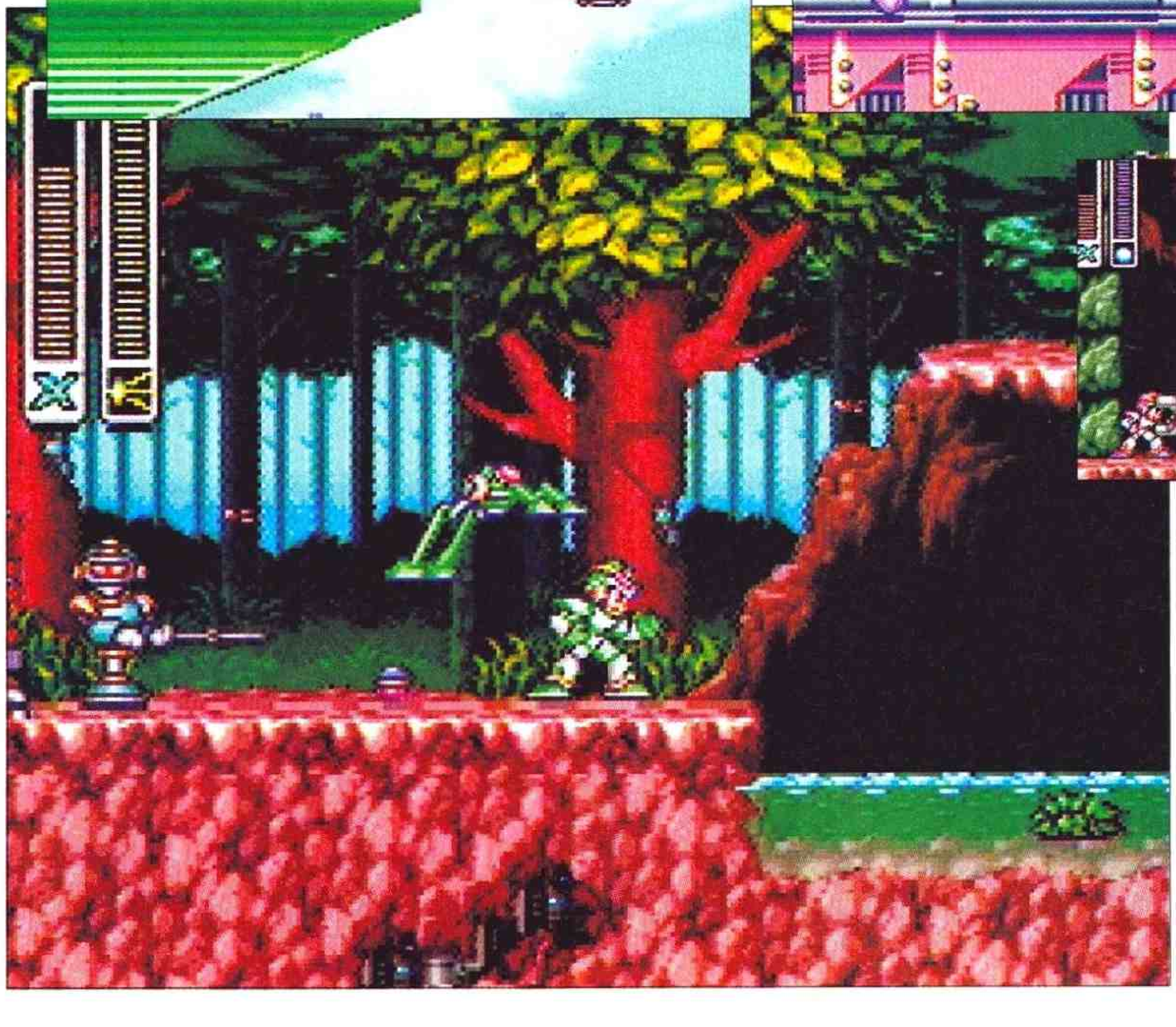
FLAME MAMMOTH

Arma rilasciata: **Fire Wave**
Punto debole: **Storm Tornado**
Dimensioni ciclopiche e fiato pesante caratterizzano questo bestione decisamente poco simpatico. Vi consiglio di completare prima il livello del pinguino, per congelare la lava, e di cercare con attenzione una stanza segreta che potenzierà le vostre armi.

SIGMA

È l'ultimo e il più cattivo, è il vero scopo della vostra missione. Innanzitutto dovrete affrontare il suo cane, poi vi confronterete con lui in persona. Vi attaccherà brandendo la sua spada laser, ma non vi sarà difficile evitare i suoi colpi. I guai arriveranno invece quando la sua testa andrà a incastonarsi in un enorme struttura metallica.

zare con il personaggio e con le sue varie abilità, affrontare le prime avversità e conoscere Zero, il vostro fedele amico che vi aiuterà quanto più gli sarà possibile. Una volta terminato questo livello propedeutico, entrerete nel vivo dell'azione. Una mappa con otto livelli selezionabili, ognuno con il suo guardiano finale dalle particolari caratteristiche, ma dal comune intento di non lasciarvi passare. Le cose da fare sono molte. Innanzitutto, dovete cercare di potenziare lo scarso robot che avete all'inizio. Quattro capsule sono infatti dislocate in altrettanti livelli diversi, ognuna contiene un optional per la vostra tutina blu; alcune sono di facile accesso, altre sono più nascoste o addirittura protette da guardiani. Inoltre, il livello della vostra energia è davvero ridicolo rispetto a quello dei vari boss. Per rimediare a questo inconveniente dovrete raccogliere dei cuoricini che innalzeranno la vostra riserva vitale. Per restare in tema energetico, altrettanto essenziali sono i contenitori di energia che, una volta raccolti e riempiti, vi regalano una nuova vita. La cosa bella è che, per raccogliere certi oggetti, dovrete avere terminato determinati livelli o aver acquisito determinate armi. Gli otto schermi sono quindi legati strettamente tra loro ed è richiesto anche un pizzico di strategia che aumenta notevolmente il valore e



Sopra, **eliminate questo ammasso di ferraglia e potenzierete la vostra armatura.**
Sinistra, **che schifo, toglietemi questo ragno!**
In alto a sinistra, **scusa, hai da accendere?**
In alto a destra, **no, scherzavo, sono già acceso abbastanza!**

Sopra, **questo è Zero, il vostro unico alleato.**
Sinistra, **una dimostrazione della potenza delle vostre armi.**

la longevità di questa cartuccia. Terminate le prime otto zone, vi aspettano altri tre livelli ad accesso sequenziale e Sigma in persona. Questi ultimi, manco a dirlo, sono i più duri. È bene quindi che, prima di affrontarli, vi rifacciate i livelli precedenti alla ricerca di ciò che vi manca. Incontrerete, infatti, di nuovo tutti i precedenti boss e tre supplementari. Ma non vi preoccupate, se avete studiato con attenzione i loro punti deboli non avete motivo di temere. Dovreste preoccuparvi, invece, di Sigma. È davvero molto arrabbiato e non sarà affatto facile sconfiggerlo.

Come se non bastasse, è immune a tutte le armi tranne una e quando questa sarà finita, vi toccherà colpirlo con il Beam dell'X-Buster, l'arma base. E sì, perché oltre al semplice sparo, ogni arma può essere caricata in stile *R-Type*, ma per poter fare questo dovrete aspettare di aver potenziato il vostro braccio bionico.

La grafica è molto curata e le animazioni di Mega Man sono fantastiche (quando è a corto di energia, comincia a respirare affannosamente e nel livello innevato, quando respira, emette anche piccole nuvolette bianche). Le musiche sono tante e i livelli pure. Molto utili risultano le password, anche se vi costringono a farvi gli ultimi schermi tutti d'un fiato, così come è ottima la possibilità di entrare e uscire dai livelli già completati. Qui ho terminato, adesso rileggetevi il commento e, se il gioco fa per voi, andate immediatamente a comprarlo.

• Trust

MEGAMARKET

Anche se non c'è scritto mi pare ovvio che questa sia una vita extra, provate a cambiare arma in sua presenza e vedrete.

Rigenera cinque tacche di energia vitale. Se siete al completo, riempie i contenitori di energia.

Come sopra, solo che si limita a una sola misera tacca. Non si può avere tutto dalla vita.

Aumenta la riserva delle vostre armi di cinque tacche. Forse dalla vita si può avere tutto.

Una sola tacca nuova per ogni vostra arma.

Come già detto, questo cuore fa crescere la colonnina che segnala la vostra situazione energetica.

Sono quattro utilissimi contenitori. In pratica è come avere quattro vite extra a portata di mano.

È grazie a queste capsule che potrete migliorare le prestazioni del vostro bel completino.

COMMENTO

SN SUPER NES

Questo gioco è un esempio riuscitissimo di platform d'azione. Riesce infatti ad aggiungere elementi tipici degli sparatutto alle più classiche piattaforme. Un po' come accadeva in *Turrican* e in *Contra*, *Mega Man X* si basa su di un bilanciatissimo mix tra salti millimetrici e frenetici scontri a fuoco, entrambi elevati all'ennesima potenza. La giocabilità è garantita dall'ottimo controllo dello sprite principale, mentre per quanto riguarda la difficoltà, si può parlare di un vero e proprio ritorno alle origini. Era infatti dai tempi di *Super Ghouls 'n Ghosts* che la Capcom non ci proponeva un gioco così difficile e avvincente. Finalmente, dopo la parentesi dedicata alla Dinsey di *Aladdin* e *Mystical Quest*, ecco una cartuccia che non finirete al primo colpo, ma che riuscirà a tenervi incollati al monitor per un bel pezzo. Niente da dire insomma: a parte i soliti rallentamenti il gioco è all'altezza del nome che porta. L'unica cosa da fare è comprarlo e aspettare il seguito.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Mega Man X**
Casa	**Capcom**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**1**

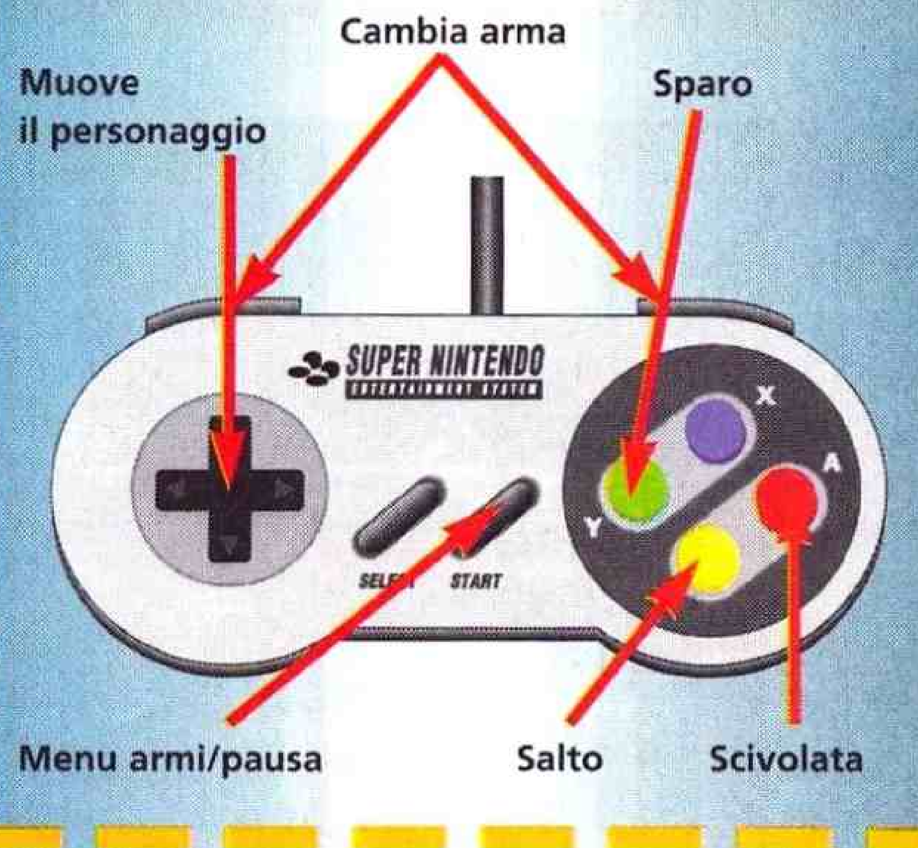
AZIONE

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Molto varia e colorata. Gli sprite sono un po' piccoli	Tantissime musichette e buoni effetti	Appassionante e estremamente divertente	I boss sono veramente tosti, ma le password vi aiuteranno

0 50 60 70 80 90 100

SNES **92**

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

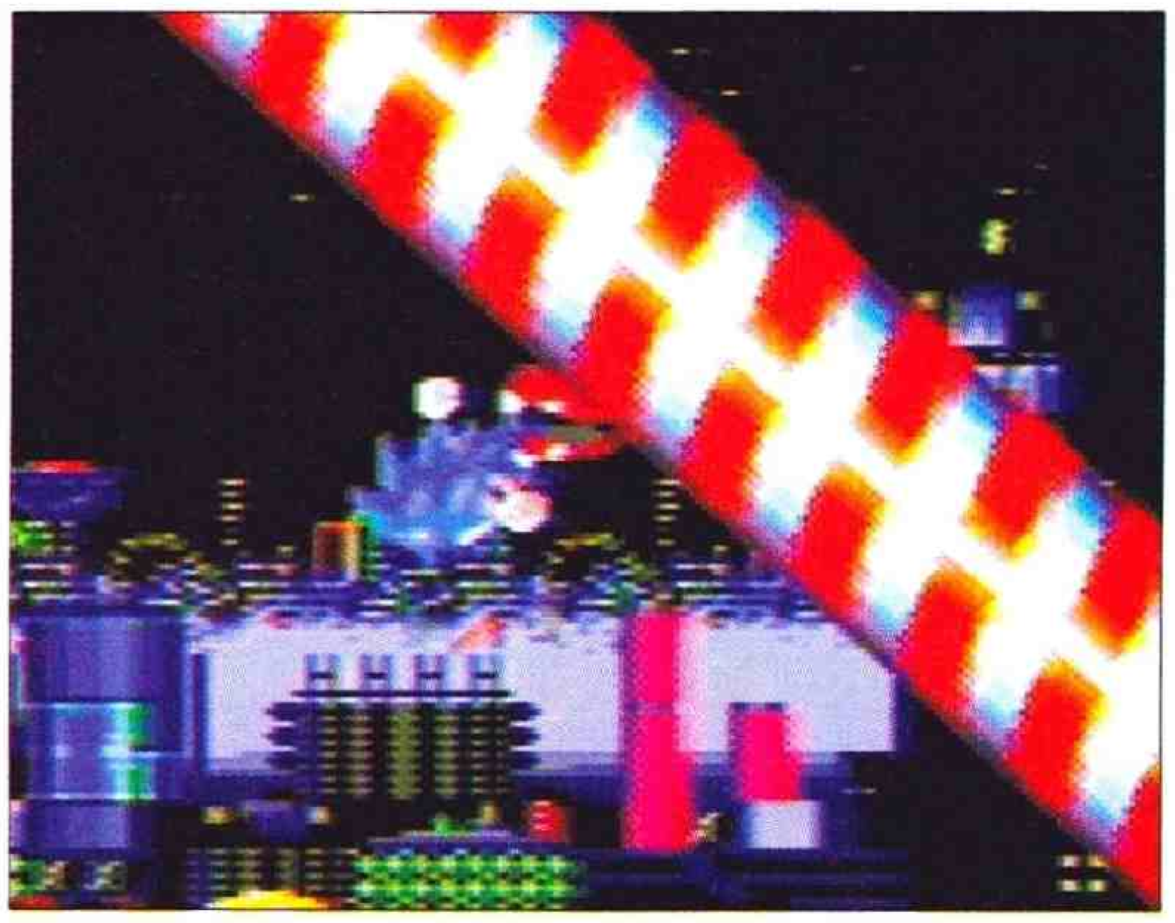
SONIC THE HEDGEHOG 3

Salve, mi chiamo Marittimo Pino e sono molto seccato. Qui si continua a insultarmi senza ritegno: porco Pino di qua, porco Pino di là... insomma basta non se ne può più! Come dite? Avete detto porcoSpino con la esse? Ah, scusate, non parlo più. Salve, mi chiamo Otto Spino e...

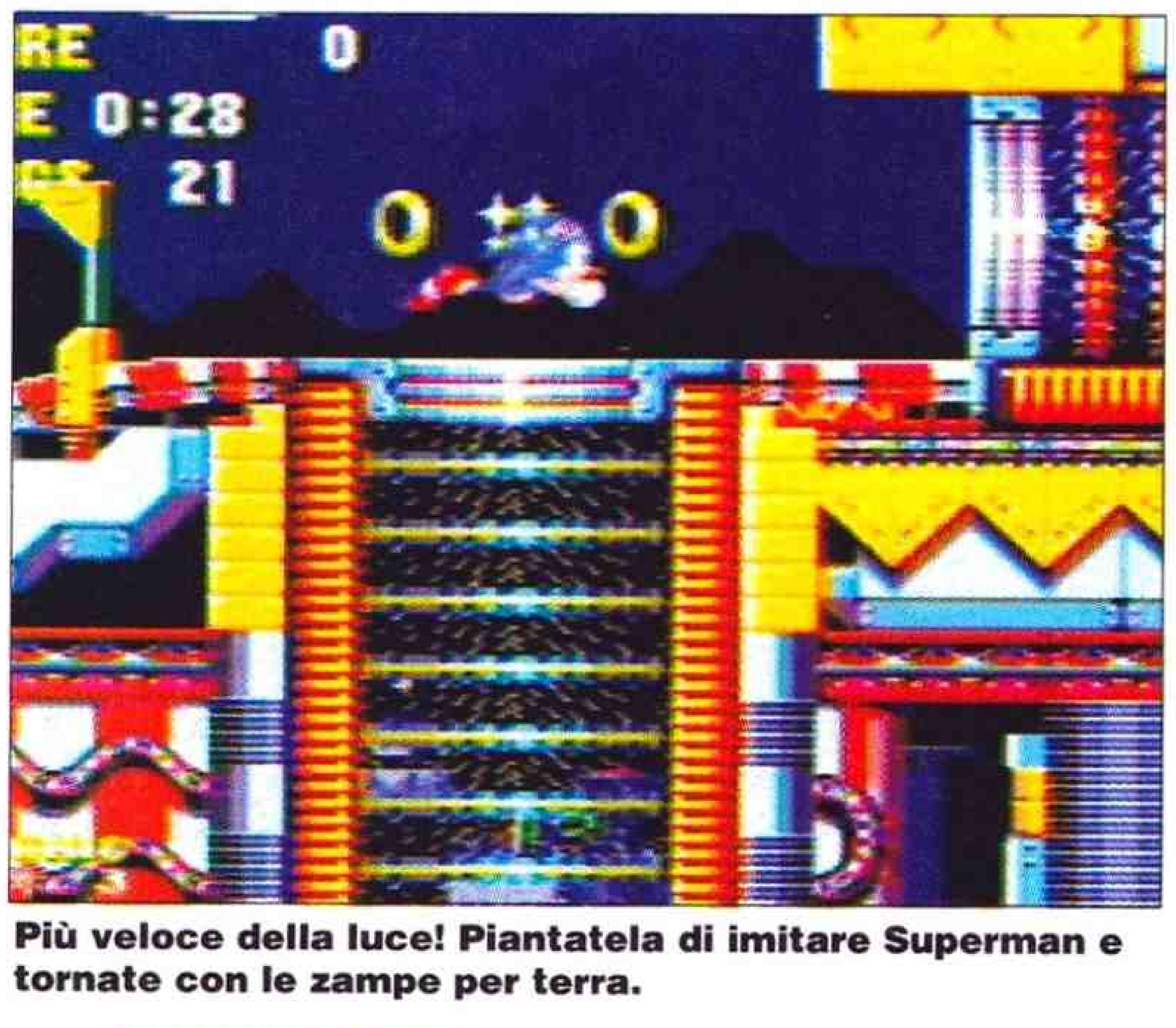
Se avete sempre sognato di fare il trapezista, questo livello fa sicuramente per voi.

Questa è una delle immagini che hanno contribuito ad abbassare il voto riguardante la grafica.

La giuria internazionale era schierata. La Sega stava tentando nuovamente il colpaccio. Un silenzio di tomba regnava nella sala gremita di folla. Voci contrastanti giravano fra il pubblico. I più acerrimi rivali sostenevano che ormai la casa nipponica fosse spompata. I fan più accaniti continuavano invece a credere in lei e nelle sue comprovate capacità creative. Ma il momento era giunto. Era ora di presentare a tutti l'ultima fatica. E poi, inesorabile, venne il verdetto. Ebbene sì, la Sega vinceva ancora. Questo è il resoconto della competizione svoltasi nel recente (in quanto appena ristrutturato) CES di via Aosta 2, con lo scopo di assegnare il gollonzo per il personaggio più str... ano protagonista di un



Come potete vedere in questo livello, Sonic viene sballottato in mille modi. La maggior parte delle volte vi ritroverete a camminare a testa in giù sulle più stravaganti strutture. Ci sono inoltre campi magnetici, che vi fanno galleggiare a mezz'aria, e palloncini che scoppiando vi scagliano in cielo.



Più veloce della luce! Piantatela di imitare Superman e tornate con le zampe per terra.

BUBBLE GUM

Nelle offerte speciali di questo gioco sono compresi ben due schermi bonus. A differenza dei primi episodi, per accedere a questi schermi delle meraviglie, non dovrete più finire lo schermo, ma li troverete all'interno del livello stesso.

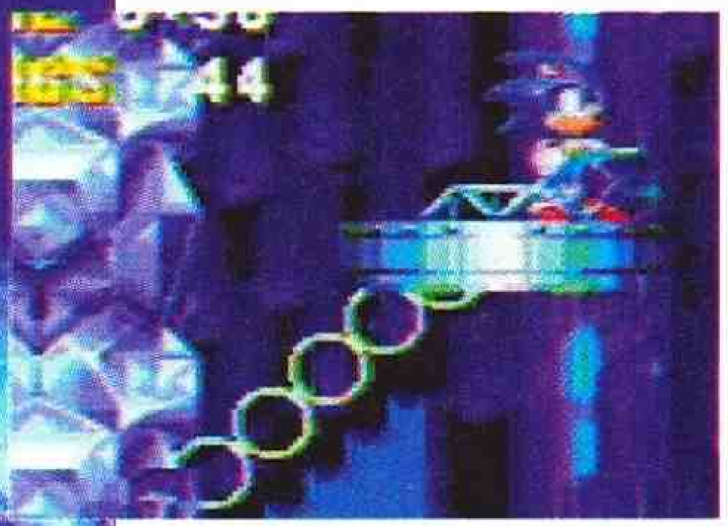
BONUS STAGE

Per accedervi dovrete raccogliere cinquanta anelli e quindi passare per i lampioni "se muori ricominci da qui". A questo punto, una sorta di aureola fatta di stelle si formerà sopra il lampione stesso, e basterà che ci saltate dentro per essere immediatamente trasportati nell'agognato schermo bonus. Vi ritroverete alle prese con un classico distributore di cicche, saltando da una parte all'altra dello schermo, azionerete il meccanismo che potrà rilasciare bonus più o meno utili.

SPECIAL STAGE

Questi schermi, invece, continuano la tradizione sonica. Per entrarvi dovrete cercare il classico anellone nascosto in ogni act e, naturalmente, dovrete saltarci dentro. Così come i precedenti, anch'esso fonda la sua esistenza su una certa spettacolarità. Camminando sulla palla, dovrete raccogliere tutte le sfere blu ed evitare le rosse. Le blu, una volta raccolte, si trasformeranno in rosse, andando così a limitare la vostra libertà d'azione. Per evitare questo, potete raccogliere solo le blu più esterne, trasformando così le sfere interne in preziose monete. Cinquanta monete corrispondono a un credito. Tutte le monete corrispondono a un considerevole perfect.

Sonic, non ce la faccio più! Dai Tails, non devi mollare! Ma non voglio mollare, voglio staccarmi!



Prendete gli sci e gettatevi a capofitto in questa discesa mozzafiato.

videogioco. La Sega si era già aggiudicato questo ambitissimo premio due anni fa, presentando Sonic, il porcospino blu, e l'anno scorso con Tails, il volpino a due code, ma quest'anno non c'è stata competizione. La Sega ha sbaragliato i suoi avversari con l'inserimento in *Sonic 3* di una vera opera d'arte: Knuckles, l'echidna. Se già era difficile per la selezionatissima giuria immaginare un echidna, figuratevi come sono rimasti i vari giurati quando hanno visto additare come tale uno strano incrocio tra Gullit e Topolino, per di più tutto colorato di rosa! Ma bando alle ciance. Spero voi che tutti conosciate il mitico *Sonic* e il fantastico *Sonic 2* (recensioni nei numeri I e II di GP), in modo che possa passare direttamente alle novità. Il Dr. Robotnick è tornato e si è trasferito su un'isola sperduta. Qui ha raggirato un nativo, Knuckles appunto, convincendolo a farsi dare da lui i sette Smeraldi del Caos e a difendere gli stessi da Sonic e Tails. Sonic dovrà quindi cimentarsi, come al solito, in

SUPERPORCO

Un'altra innovazione rispetto al secondo episodio, è stata ripresa in questo seguito. Sto parlando del fantomatico Super Sonic, che in passato ha suscitato qualche polemica riguardo alla sua effettiva esistenza. Come Clark Kent, Sonic si può infatti trasformare in un essere super dai poteri straordinari. Già nella sequenza d'introduzione al primo livello potrete fare la sua conoscenza, ma per poter usufruire delle sue capacità c'è da pagare un salato pedaggio. Per ogni Special Stage che porterete completamente a termine riceverete un Chaos Emerald. E solo una volta che avrete raccolto tutti e sette gli smeraldi, una scritta vi comunicherà che, d'ora in poi, potrete trasformarvi nel suddetto supereroe. Super Sonic è completamente giallo, è capace di raggiungere un'elevatissima velocità e non soffre della classica inerzia iniziale, infatti non corre, ma vola sul pelo del terreno. Inoltre, è invulnerabile ai colpi nemici ed è in grado di spiccare salti particolarmente alti, ma, per quanto spettacolare, è anche discretamente inutile, infatti a quel punto avrete già terminato il gioco e non si vede il motivo per cui dobbiate rigiocarci. Per quanto riguarda Tails, non abbiamo verificato niente, ma insistenti voci di corridoio dicono che possa trasformarsi addirittura in Tega Tails!

Quale può essere il modo migliore per raggiungere un isola sperduta nell'oceano?

un platform dai ritmi frenetici per recuperare gli smeraldi e sgominare l'orda dei cattivi. Innanzitutto la prima differenza, con i predecessori, si nota sul piano dell'hardware. Si tratta infatti di una cart da 16 Mbit provvista di una comoda batteria tampone. Su quest'ultima potrete salvare otto differenti partite e tutti i record del modo a due giocatori (vedi box). Prima di iniziare la partita potrete scegliere se giocare con il solo Sonic, il solo Tails, o giocare con entrambi. Se scegliete quest'ultima possibilità potrete, grazie al secondo joypad, comandare

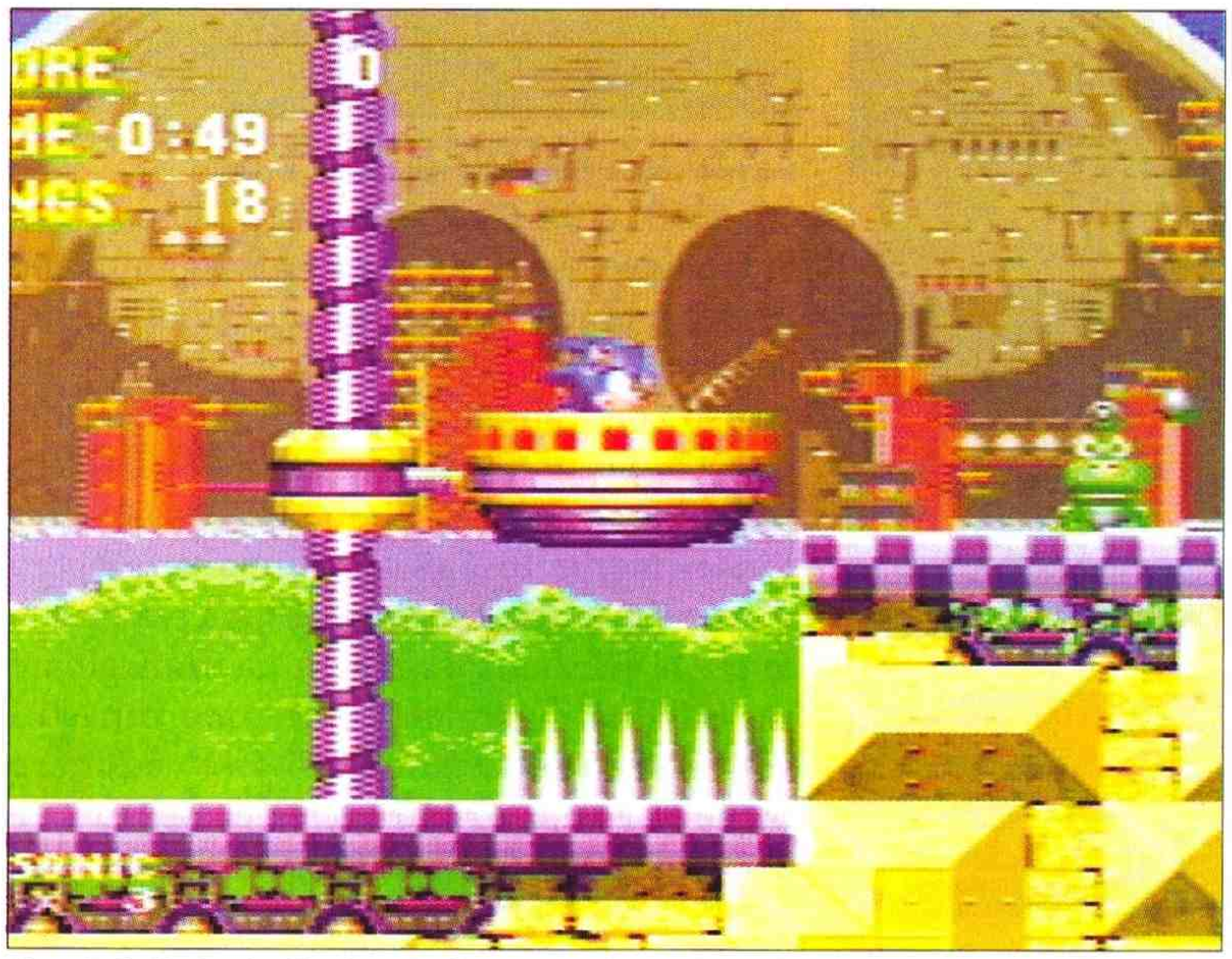
TI SPLITTO IN DUE!

Il modo a due giocatori forse era la cosa più criticabile di *Sonic 2*, ma sicuramente è la cosa migliore di *Sonic 3*. Se infatti nel precedente episodio questa nuova opzione soffriva di una tremenda grafica interlacciata e di pesanti rallentamenti che facevano passare immediatamente la voglia di giocare, per questo seguito tutto è stato pensato alla perfezione. Infatti, per permettere di giocare in split-screen, sono stati disegnati apposta tre personaggi e cinque livelli in miniatura. La grafica per quanto piccola è molto curata e dettagliata, e i vari livelli per quanto corti sono ricchi di passaggi spettacolari e di varie insidie. Inoltre, se giocate con un amico, usufruirete di bonus vari e in alcuni livelli potrete tendere addirittura delle trappole.
Scopo del gioco è quello di completare cinque giri di pista nel minor tempo possibile battendo quindi anche il vostro avversario. Per fare questo potete scegliere tra tre tipi di gioco:

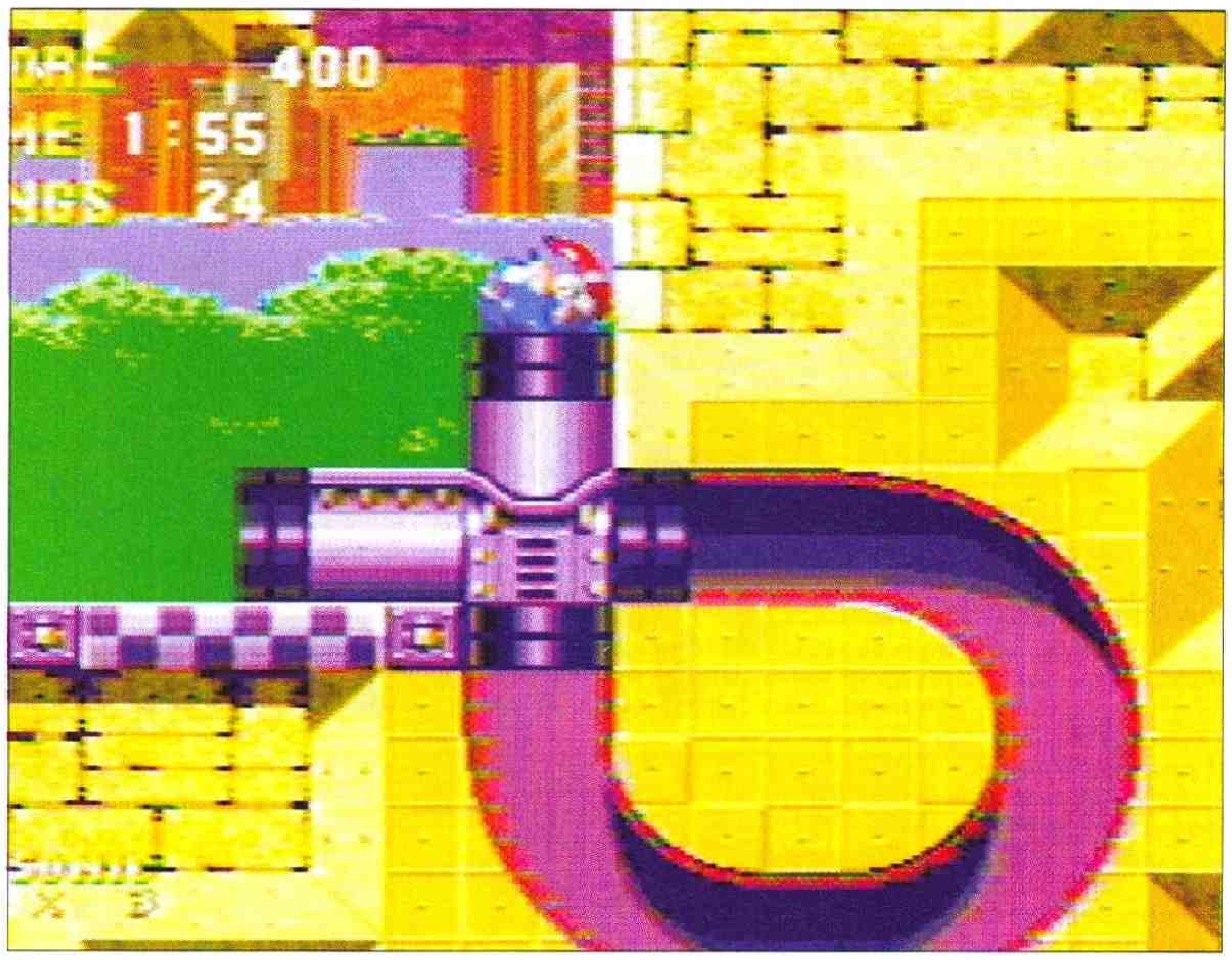
Grand Prix
In uno o due giocatori affronterete in sequenza tutte le cinque piste, una vera maratona.

Match Race
Potete scegliere se allenarvi da soli o con un amico su uno qualsiasi dei cinque circuiti.

Time Attack
Si può giocare solo in solitario, il vostro unico scopo sarà quindi quello di migliorare i vostri record personali che verranno automaticamente aggiornati e registrati in memoria.



Questa bella bacinella vi porterà sempre più in alto, sebra di essere al Luna Park.



Non vi dico come sarà ridotto il vostro stomaco dopo questo 360°.

MONDO SPINO

ANGEL ISLAND

La fitta giungla, le liane, e poi il fuoco e le fiamme. In questi casi un porcospino serve a poco, questo è un lavoro per Tarzan.

HYDROCITY

Il livello acquatico è uno degli elementi fondamentali di tutti i Sonic. Occhio a non farvi trasportare via dalla corrente, mi raccomando.

MARBLE GARDEN

È un bellissimo giardino antico. Le sue strutture sono soggette a bruschi mutamenti, fate quindi attenzione ai continui terremoti.

CARNIVAL NIGHT

In questo livello vi aspetta una notte indimenticabile in una allegra città dalle mille luci e dalle mille attrazioni.

ICE CAP

Dopo tanto lavoro ci vuole una pausa. Passerete una stupenda settimana bianca tra i ghiacci perenni.

LAUNCH BASE

Alla fine di questo livello vi aspetta il Dottore in persona. Salite sulla sua uovomobile e raggiungete il luogo dello scontro.

Grazie a questo disco blu potrete innalzare intere sezioni del livello, mentre con la trottola vi sposterete ad alta velocità.

Tails e incaricarlo di alcune azioni (come volare o nuotare) con lo scopo di salvare lo spinoso protagonista. Tutta la memoria di cui si parlava prima, è stata utilizzata più che altro per aumentare le dimensioni delle varie zone, che adesso vantano numerose "strade", a discapito del numero dei livelli e quindi dell'effettiva lunghezza del gioco. I livelli sono infatti solo sei, ognuno suddiviso in due atti al termine dei quali troverete un bel boss ad aspettarvi. A questo riguardo vorrei fare un piccolo appunto sul sistema di salvataggio. Senz'altro questo sistema ha molti aspetti positivi ma bisogna stare attenti a un suo utilizzo sconsiderato. Se infatti si rivela essenziale per quei giochi particolarmente estesi o poco vari, per cui risulta indispensabile porre delle pause nell'azione, questo non è certo il caso di *Sonic 3*. Il gioco ha uno svolgimento sequenziale di media lunghezza e per di più le cose da trovare si riducono ai soli Special Stage. Grazie al salvataggio riuscirete a finirlo al primo giorno di gioco raccogliendo tutti gli smeraldi, trasformandovi in Super Sonic, e rigiocando fino alla nausea tutti i livelli.

Per fortuna il modo a due giocatori e l'eccellente giocabilità salvano in corner questa cartuccia.

Uno dei passaggi più veloci e spettacolari del primo livello.

• *Trust*

IL PORCOSPINO CHE SCUDINZOLA

Vi ricordate il vecchio scudo blu, capace di difendervi da un, e un solo, colpo nemico? Bene, perché adesso non c'è più. Al suo posto potete trovare tre nuovi scudi fatti di materiali diversi e quindi con caratteristiche del tutto nuove e particolari.

Questa specie di grande bolla di sapone è fatta di un materiale molto resistente. Una volta al suo interno, oltre a poter usufruire di una riserva illimitata di ossigeno, sarete anche protetti dai colpi provenienti dai nemici acquatici. Inoltre, premendo una seconda volta il tasto, effettuerete un rimbalzo decisamente letale.

Forse il più efficace e scenografico dei tre, questo scudo infuocato vi rende invulnerabili da tutte le fonti di calore, ma naturalmente svanisce al contatto con l'acqua. La doppia pressione del tasto vi trasforma in una sorta di meteora davvero dirompente.

Questo scudo elettrificato genera un campo magnetico tutto intorno a voi, attirando così tutti gli anelli che entrano nel suo raggio d'azione. Come il precedente scompare se entrate in acqua, mentre, se premete due volte il tasto, effettuerete un secondo elettrificante salto.

COMMENTO

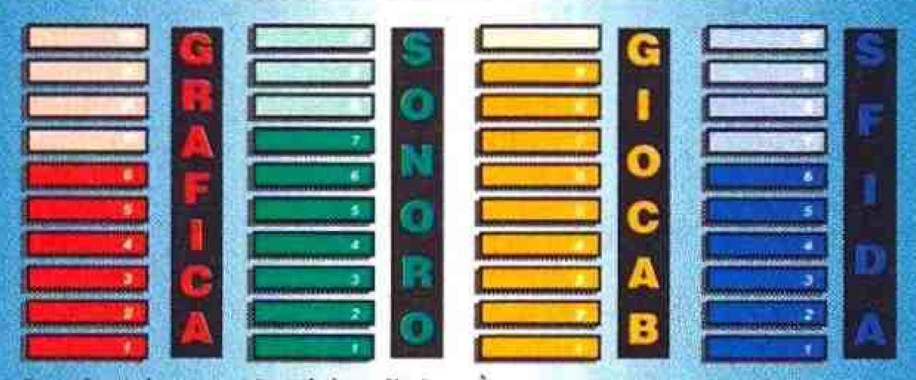
MD MEGADRIVE

Voglio farvi riflettere. *Sonic 1* era suddiviso in più di 20 act ed era graficamente curato. *Sonic 2* era anch'esso suddiviso in più di 20 act ed era graficamente straordinario. In più per finirli bisognava spararseli tutti di un fiato. E adesso pensate a *Sonic 3*. 12 acts complessivi, salvataggio ogni due e grafica pessima di 3 livelli su 6. La giocabilità è quella fantastica di sempre, ma è proprio strutturalmente che questo gioco non regge il confronto. Tra l'altro mi dispiace infierire, ma vi devo ricordare che le novità che presenta influiscono ben poco sul livello di divertimento e, in fondo, cosa ce ne facciamo di livelli grossi tutti da esplorare se non c'è un minimo scopo per farlo (uscite, bonus, livelli segreti). Se poi proprio vogliamo mettere il dito nella piaga posso dire che i boss finali sono meno curati e ingegnosi del solito (soprattutto l'ultimo) e la sequenza finale, con o senza diamanti, è davvero deludente. Comunque non posso dire che il gioco sia brutto, ma sta a voi la scelta, io preferisco i primi due.

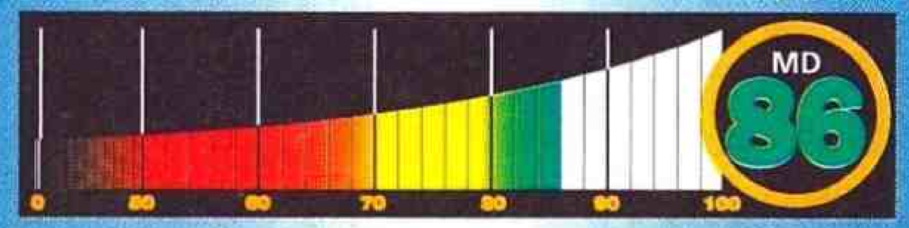
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Sonic the Hedgehog 3**
Casa	**Sega**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Salvataggio**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Pessima in alcuni livelli, ottima in altri	Qualche digitalizzazione e qualche buona musichetta	È sempre Sonic, non dimentichiamolo!	Letale sistema di salvataggio, per pochi facili livelli



SOTTO CONTROLLO

Muove la bestiaccia.
Basso + salto per caricare

Salto. Se premuto due volte aziona lo scudo

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

Castlevania
THE NEW GENERATION

Medjugorje, Cheztokova, Lourdes e Pompei: questi alcuni degli ameni luoghi a cui la Santa Vergine ha omaggiato visita. In Transilvania invece ci sono solo i vampiri e ogni tanto ci capita Fracchia, ma dico, volete mettere…

La versione per il SNES si poteva considerare migliore, ma lo sforzo è stato notevole.

Con mostri di questo tipo possiamo considerarci fortunati se selveremo la pelle.

In effetti si sta meglio in Transilvania. Niente Baudo, niente Fede, niente Random, che gaudio supremo. *Castlevania: the new Generation* non è comunque ambientato nelle fredde terre dell'est piene di quelle fiere di cui tarantellava Branduardi, ma si estende un po' per tutta Europa.
Quello che c'è in questa cartuccia è più o meno quello che i fan della serie di Simon Belmont (l'eroe delle precedenti quattro puntate di *Castlevania*, pubblicate solo per sistemi Nintendo) possono aspettarsi da una casa seria come la Konami, anche se ovviamente la realizzazione puramente tecnica non è ai livelli del *Castlevania IV* visto sul Super Nintendo. La Konami ha spremuto il Mega Drive come un pompelmo, ma bisogna comunque dire che non l'ha spremuto fino all'ultima goccia: per quanto, infatti, certi effetti speciali (rotazioni soprattutto) siano assolutamente pregevoli, alcuni fondali rimangono impressi per una certa sciatteria e alcuni colori vi prendono proprio a pizzicotti le retine. Ora che ci siamo lamentati a suffi-

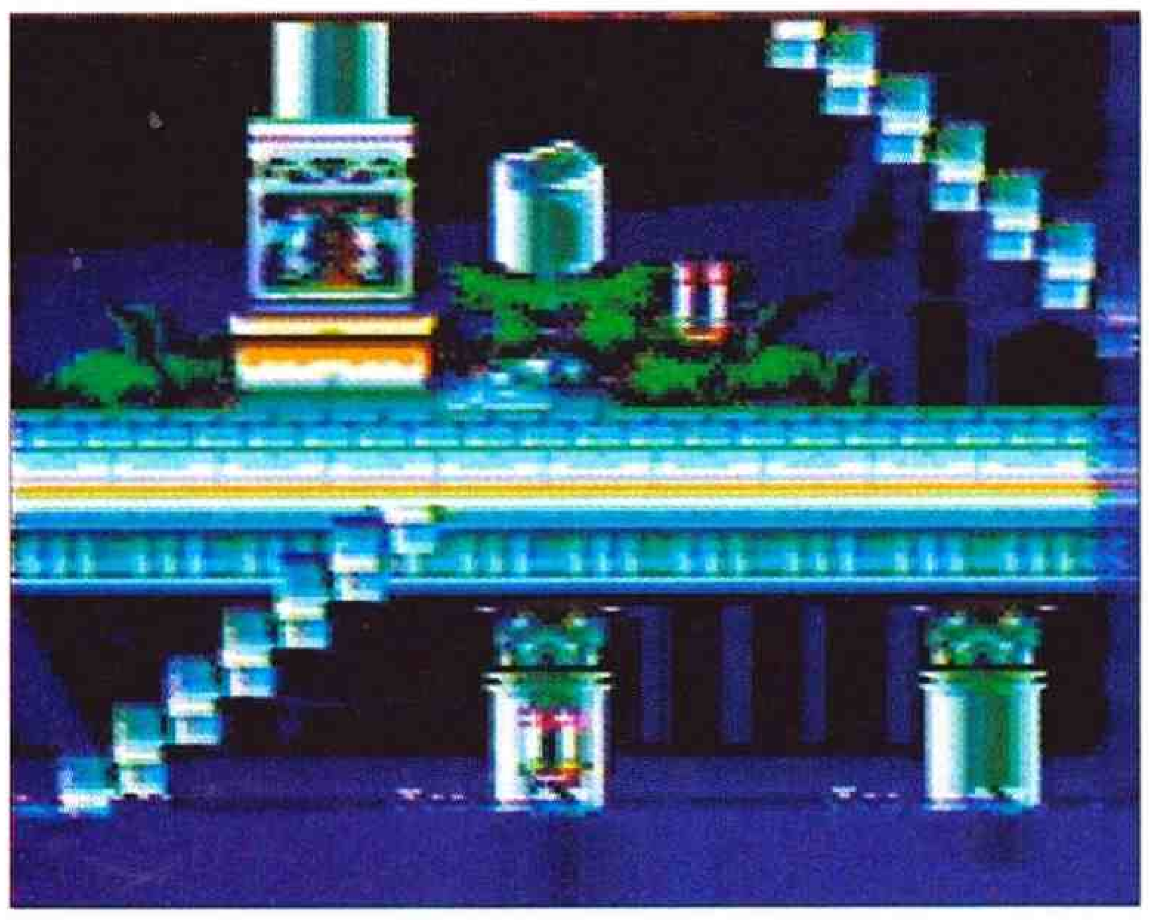
Zombie, non morti, mostri, vampiri, per i successori di Belmond non ci sarà certo il modo di annoiarsi.

BACIAMI STUPIDO…

Diciamocelo, siamo in confidenza, diciamocelo. Con me potete parlare, insomma, state in una botte di ferro: Vordak non si regge più. Già Scarlet era anemico per conto suo, serviva proprio un prelievo quotidiano? Diteglielo anche voi, Vordak, falla finita: non puoi succhiare tutto quello che trovi a portata di mano. E poi sei anche scarso, controlla tu stesso in questa smagliante classifica delle migliori zecche in circolazione.

CLASSIFICA VAMPIRI
1) De Lorenzo
2) Craxi Bettino
3) la SIP
4) la SIP con le tariffe ridotte
5) Moana Pozzi
6) L'Ape 600 non catalizzato
7) Il Lynx prima versione
8) Vordak
9) Emilio Fede (ma succhia o lecca?)
10) Giovannona (che è una che gira qui sotto e rinfranca la reda)

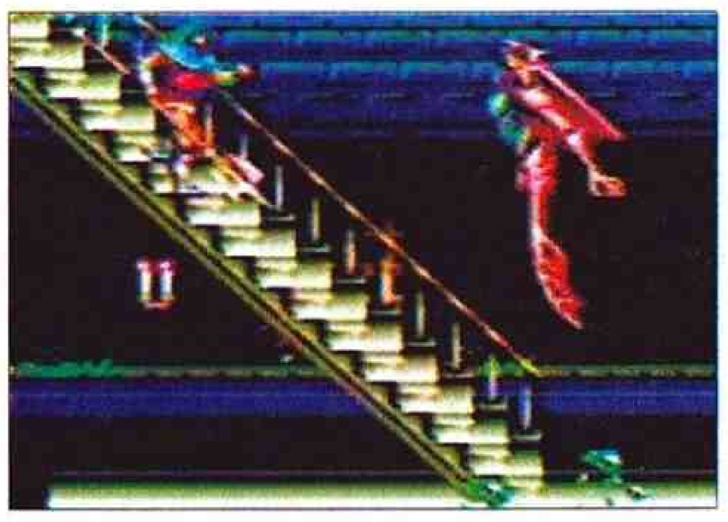
Il secondo livello si svolge all'aperto, ma non per questo si rischia meno.



L'interno dei castelli mantiene le caratteristiche lugubri che la dimora di un vampiro deve avere.

Le ambientazioni che fanno da sfondo a Castelvania, attingono a piene mani dai film d'orrore dalla Hammer.

Naturalmente non manca la magia. Come potrebbe se i nostri avversari sono già morti ormai da secoli?



cienza possiamo iniziare a parlare dell'azione di gioco, che vi vede saltellare e sciropparvi chilometri di scrolling devastando vampiri e splattando lo splattabile (che in genere è già abbastanza splattato). Nelle sequenze ambientate all'interno dei castelli potete approvvigionarvi di punti e bonus vari distruggendo le suppellettili e soprattutto i tradizionali candelabri appesi ai muri, oltre a rendervi conto che perdere tempo con gli oggetti inermi non è una cosa ragionevole quando c'è un infido timer che va giù peggio dello share di Sgarbi. Oltretutto i mostri in giro non hanno mai sonno e sono anche tanti, troppi forse per una singola frusta e un'alabarda (anche se lunga). No, in effetti non sono troppi: *Castlevania* per Megadrive è a tutti gli effetti un bel gioco, ma è con ogni probabilità il meno impegnativo della serie. Considerando che i possessori della console Sega non hanno avuto la possibilità di farsi le ossa con gli episodi precedenti magari questo particolare sarà meno notato di quanto lo è stato qui tra gli appassionati. *The new generation* rimane comunque un'ottima interpretazione del concetto di Castlevania, bello inzuppato di sangue vermiglio sino al punto di non ritorno e giocabile come si conviene a cotanta gloriosa stirpe. *Castlevania* per MD fa sangue e non lo sciroppo di menta della Nintendo.

• Apecar

...E VORRESTI CHE TI BACIASSI?

Non c'è cosa peggiore che baciare la propria anima gemella dopo che quest'ultima s'è sbafata un piatto di Bagna Cauda, e questo a causa dell'ameno puzzo che emana. La cartuccia di *Castlevania: the New Generation* invece ha appestato l'aere dell'ufficio con mefitiche esalazioni all'aglio non appena aperta la confezione. Ognuno ha le sue croci, come direbbe Barabba e ora che l'ho buttata sul mistico non potete fare a meno di sorbirvi l'ermetico box sui prestanti eroi del gioco:

Come avrete notato non c'è più un rappresentante della giuliva famiglia Belmont a sterminare i parassiti, ma questo non significa che la Konami abbia introdotto dei sostituti più intelligenti:

ERIC LECARDE

Quello più sveglio dei due. A parte che l'alabardone enorme è un'arma molto migliore della ridicola frusta di Belmont, ma soprattutto è d'uopo far luce sui sostanziosi polpacci del nostro pasciuto fringuello: Eric è limitato negli attacchi dalla grandezza della sua arma e quindi è più vulnerabile quando viene aggredito dall'alto e quindi è costretto a muoversi molto di più rispetto a John.

JOHN MORRIS

Dalla terra di JR Ewing e della country music, John il pervertito si porta appresso la frusta ma per fortuna lascia a casa il completino sadomaso. Completamente plagiato dal fu Belmont, John vaga per i livelli chiedendosi se tutto questo avrà mai fine: le guerre, l'inquinamento, il naso di Dupont. Mentre pensa usa la frusta per segare i nemici più empi tra vampiri, mutanti e zombi.

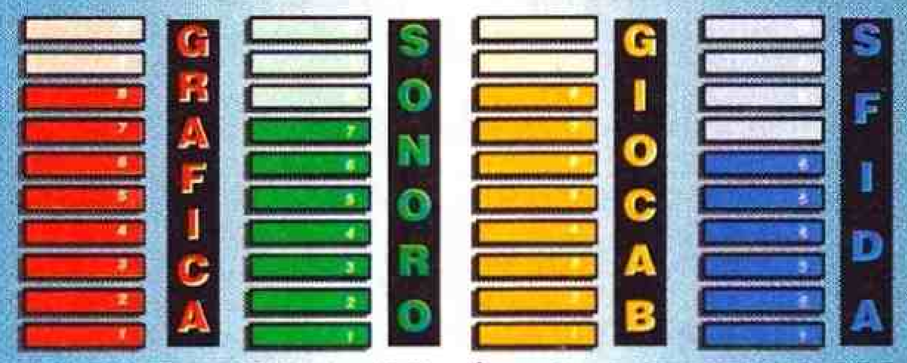
COMMENTO

Castlevania vi farà puzzare la bocca d'aglio per un bel po', o almeno fin quando non lo completerete, il che non è un'impresa: qualcuno potrebbe trovarlo troppo facile, ma sei livelli rimangono una sfida più che appetibile. *Castlevania* è un gioco d'azione pieno di piacevoli imprevisti e ricalca alla perfezione i precedenti titoli della serie. Onestamente la grafica è altalenante, alcuni schemi cromatici sono davvero un cacciavite nell'occhio e certi fondali sono veramente squallidi, ma ancora più onestamente va detto che ci farete poco caso. La varietà delle animazioni è comunque sorprendente, le rotazioni di certi elementi del paesaggio poi sono ben realizzate e non sono solo puramente decorative, aggiungono infatti parentesi di sorpresa gradevoli in un gioco che, per chi non lo finisce subito, potrebbe rivelarsi ripetitivo. Messo vicino alla versione Snes questo *Castlevania: the new Generation* non fa una pessima figura, quindi è, e rimane, un bel gioco, anche se non è esattamente il paletto di frassino nel cuore della concorrenza.

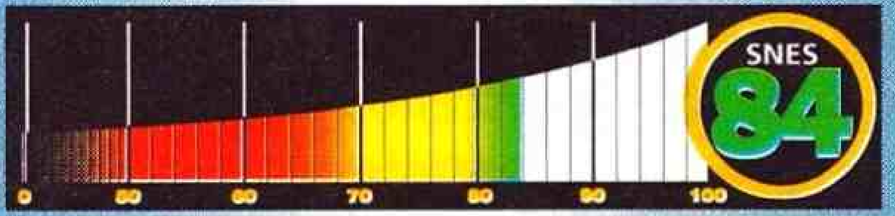
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Castlevania: the New Generation**
Casa	**Konami**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**SI**
Livelli di difficoltà	**3**

AZIONE



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Carina, belle le rotazioni, ma i colori e i fondali di alcuni livelli sono discutibili	Effetti gelidi e musiche tetre, un po' piatte comunque	È un classico. Se veniva bene sul Nes compulsivo e atmosferico	Probabilmente è troppo facile, anche se è molto, molto lungo e va giocato a fondo



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

Ehi, tu che stai leggendo, sei uno di quelli che sbavano sul monitor giocando a Crash'n Burn o uno di quelli che sbavano sulla rivista guardando le foto? Se fai parte della seconda categoria stendi un po' di cellophane su queste pagine prima di iniziare a leggere.

Io personalmente faccio parte di un terzo gruppo, quelli che sbavano sul monitor altrui e che quindi non devono stare neanche a pulire. Comunque sia, questa è la prima recensione per 3DO sulle pagine di GP, e iniziamo subito alla grande con il secondo gioco della Crystal Dynamics. Dopo le spericolate corse del precedente titolo, ecco che ci avventuriamo nello spazio per fronteggiare i soliti cattivoni. La storia ve la riassumo in tre parole chiave: alieni, terrestri, prescelto. Gli alieni sono i Drak-sai, capitanati da Lord Ciripiripì Zodak, e il prescelto siete voi a bordo del vostro Fiewing. Sarete impegnati in cinque missioni su altrettanti pianeti. Ogni missione è suddivisa in quattro round, dovrete cercare di avanzare abbattendo il maggior numero di nemici possibili e distruggendo le varie postazioni terrestri, al termine del quarto round vi aspetterà il temibile boss finale. Durante il gioco un indicatore segnala la vostra altezza e la relativa altezza delle montagne sottostanti, la mappa vi indica la strada da seguire e una barra colorata evidenzia la vostra riserva di energia. Il gioco in definitiva sembra ridursi a un banalissimo sparatutto, ma il termine banale su questa console assume un carattere del tutto particolare. Se infatti la trama e lo svolgimento del gioco sono quanto di più classico e scontato, lo stesso non si può dire dell'impatto audio/visivo. Tutti gli sforzi sono infatti stati concentrati nella realizzazione tecnica, raggiungendo risultati davvero notevoli. Nei vari round si alternano due sezioni diverse. La prima sezione si svolge sulla superficie del pianeta dove potrete volare in enormi canyon, sorvolare o aggirare montagne, eliminare i nemici che sbucano da dietro le rocce e raccogliere i vari power-up. Le montagne e i nemici vi vengono incontro con una fluidità davvero impressionante e la grafica è molto dettagliata e definita. Si sta appena incominciando a gridare al miracolo che ecco che un raggio blu vi trasporta all'interno del pianeta, e qui inizia il vero spettacolo. Se già in StarFox si rimaneva

La prima impressione può anche deludere, ma se giocato a fondo *Total Eclipse* si dimostra un buon titolo.

La navetta prosegue nella sua missione passando attraverso una miriade di paesaggi diversi.

Una delle sezioni più intricate del gioco. Le caverne si stringono in maniera molto pericolosa.

...FANTASIA

All'insegna dell'originalità ecco che mi accingo a completare l'elenco delle ulteriori icone a vostra disposizione.

PLASMA BOMBS
Ne potrete raccogliere un massimo di tre. Non è altro che la rivisitazione della classica smart-bomb, capace di ripulire tutto lo schermo in un sol colpo.

1 UP
Consultate alla voce 1 up del completo Dizionario dei VIDEOGAME per conoscere il significato di questa icona.

SHIELD
Rigenera parzialmente o completamente il vostro scudo protettivo.

STUNT RINGS
A seconda del numero di stelline che raccoglierete, verrete omaggiati di un determinato numero di punti.

COMMENTO

TE è davvero uno spettacolo. Sul piano grafico e sonoro siamo al livello di un coin-op, la grafica massiccia scorre senza alcuna incertezza o rallentamento, aggiornandosi con continuità e fluidità, e le musiche rockeggianti sono davvero ben realizzate. La giocabilità è buona e i livelli sono davvero tanti, ma nel complesso non convince. Si ha infatti l'impressione di giocare con una demo, non ci sono opzioni, è lungo e difficile e non c'è traccia di password o salvataggi, le possibilità esplorative sono nulle e tutto il gioco sa di vecchio. I power-up, i cunicoli, sono tutte cose già viste in precedenza. Manca proprio di spessore e di personalità. Comunque sia il divertimento è tanto, ma non aspettatevi niente più di uno sparatutto. In fondo questi primi giochi devono mostrare le potenzialità della macchina e forse avrebbero fatto meglio a inserire TE nella confezione e a vendere Crash'n Burn, che senz'altro è un gioco più completo.

BIANCANEVE &...

Come in ogni sparatutto che si rispetti, potete cambiare l'infimo sparo iniziale con nuove e più potenti armi. Ogni singolo armamento ha tre livelli di potenza, per aumentare questo livello dovete raccogliere nuovamente la medesima icona. Ricordate, inoltre, che ogni volta che perdete una vita la potenza delle vostre armi diminuisce di un grado.

STELLAR GUARD BLASTER

Questa è l'arma base, spara tre serie di colpi dritto avanti a voi.

SCATTER GUN

Una rosa di proiettili partirà in tutte le direzioni, come una doppietta a pallettoni.

PHOTON STRAFER

Come un A-10, potrete sparare contemporaneamente ai nemici aerei e a quelli terrestri.

ION WHIPGUN

Pioveranno proiettili come se grandinasse a Mach 5 di velocità.

ROTARY GUN

Una volta sparati i colpi formeranno nell'aria un elegante ∞.

Total Eclipse **non si rivela un classico sparatutto, ma le sezioni dei labirinti sono davvero mazzafiato, sconsigliato a chi odia i luoghi chiusi.**

Le sezioni all'interno dei labirinti danno una profonda sensazione di claustrofobia.

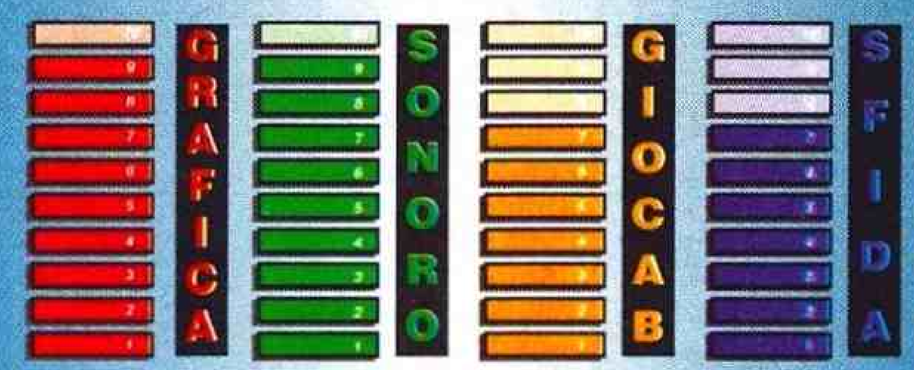
ammirati, qui non si può fare a meno di restare a bocca aperta. Vi ritroverete a dover fronteggiare mille insidie in uno strettissimo tunnel. Portelloni vi si chiuderanno addosso, raggi verdi vi lanceranno a velocità folle tra le spire della terra, strutture criminali vi costringeranno a incredibili slalom e a brusche frenate, il tutto all'insegna di uno spaventoso realismo. Non mancheranno i momenti in cui vi ritroverete ad abbassare la testa per evitare un ostacolo o a chiudere gli occhi prima dell'impatto. I claustrofobici potrebbero star male quando si vedranno costretti in quegli angusti spazi, ma tutti gli altri non potranno fare a meno di divertirsi. In questa seconda sezione purtroppo la collisione dell'astronave con il fondale non è perfetta e talvolta andrete a sbattere senza neanche accorgervi, ma con un po' di perseveranza riuscirete ad andare avanti nel gioco spinti dalla voglia di vedere quale altra diavoleria ci sarà nel prossimo cunicolo.

• *Trust*

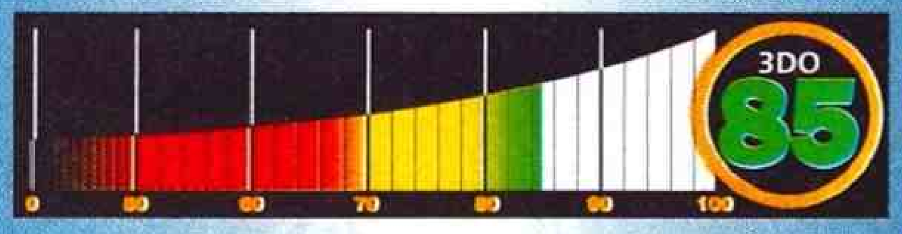
SCHEDA TECNICA

Titolo	Total Eclipse
Casa	Crystal Dynamics
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	SI
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Impressionante per dettaglio grafico e fluidità	È un CD, e si sente!	Molto divertente, in particolare nei tunnel	5 mondi e niente password o salvataggi



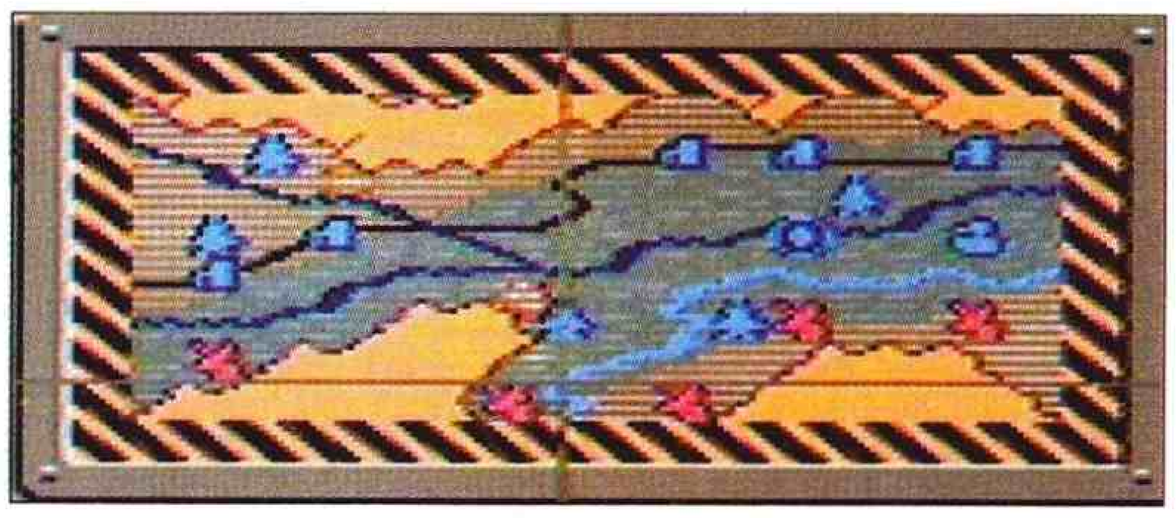
SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

Desert Fighter

È tempo di mollare la cloche del vostro Apache per impugnare quella di un aereo da combattimento! Sì, il gran momento è giunto: *Desert Strike* ha finalmente trovato un degno successore!



Ricorderete sicuramente quello che successe nel Golfo trei anni fa, quindi non mi dilungherò più di tanto sulla vicenda. Se invece non avete assolutamente idea di che cosa sia successo, beh, allora andate a rivedervi le registrazioni di Studio Aperto. Comunque, il mio compito è descrivervi il gioco, quindi lasciatemi andare avanti. Siete al comando di uno squadrone di piloti d'elite, mandato in avanscoperta per preparare l'invasione terrestre alleata. Dovrete compiere un certo numero di missioni con lo scopo ultimo di annientare le difese del nemico, in modo da facilitare lo sbarco delle truppe. In ogni missione vi verranno assegnati vari obiettivi da colpire (di cui dovrete distruggere una certa percentuale), un tempo massimo di esecuzione (se lo superate fallirete e le forze alleate si ritireranno) e un armamento configurabile in base al tipo di missione (aria-aria per le missioni aeree e aria-terra per quelle terrestri). Per pianificare ogni vostro attacco, avrete a disposizione le apparecchiature più sofisticate, tra cui satelliti, rilevamenti di aerei in ricognizione, rapporti segreti, ecc... Naturalmente, facendo parte di una forza d'intervento internazionale, ogni vostro movimento sarà ripreso dalla televisione, la GNN (però, che fantasia!! NdR), e i telegiornali di tutto il mondo trasmetteranno ogni vostro successo, così come ogni errore. Quindi, occhio a quello che fate e a quello che colpite durante le vostre missioni (come edifici civili o unità alleate), altrimenti l'opinione pubblica vi si potrebbe rivoltare contro, obbligandovi a ritirarvi.
Il gioco ricorda molto da vicino *Desert Strike*,

CHEDDEVO FÀ?

Eccovi un piccolo sommario delle prime missioni che vi aspettano in *Desert Fighter*. Essendo solo le prime, sono anche le più facili, ma a partire dalla quinta le cose si faranno più serie.

MISSIONE 1
RADAR SITES

In questa prima missione dovrete distruggere una buona parte delle postazioni radar terrestri nelle aree 1 e 3, in modo da impedire al nemico di individuare le forze alleate in arrivo. Piuttosto facile, ma aspettatevi un minimo di opposizione!

MISSIONE 2
SCUD LAUNCHERS

Chi non si ricorda i minacciosi missili Scud, difficili da intercettare e devastanti se vanno a segno? La vostra missione consiste nello scovarli al più presto e farli fuori con qualche bomba. Non sono riportati su nessuna mappa, quindi dovrete tenere gli occhi bene aperti e fare in fretta.

MISSIONE 3
PUMPING STATIONS DESTRUCTION

Questa sì che è uno spasso! Dovete distruggere delle stazioni di pompaggio che riforniscono le armate nemiche! Non è molto difficile e dà grande soddisfazione!

CHEMMEPIGLIO?

In *Desert Fighter* potrete scegliere di volare con due aerei diversi:

A10 THUNDERBOLT II

Ottimo per radere al suolo un'intera base, ma piuttosto lento e inefficace contro gli obiettivi isolati o gli aerei.

F15 STRIKE EAGLE:

Sicuramente meno efficace dell'A10 negli attacchi terrestri, ma molto versatile, visto che può colpire sia bersagli terrestri che aerei. Il suo armamento sofisticato è molto preciso ma non molto potente.

Durante le missioni dovrete stare attenti a non colpire abitazioni civili, altrimenti l'Emilio Fede di turno vi sbatterà in prima pagina del suo cinegiornale delle 18,30!

non fosse per la grafica molto più curata e per la possibilità di lasciare il campo di battaglia per andare a rifornirvi. Il nemico è veramente molto agguerrito e bene armato. Carri armati, caccia, postazioni lancia-missili e postazioni radar sono solo alcuni mezzi che vi capiterà di incontrare. Quello che principalmente colpisce di *Desert Fighter* è lo sforzo fatto per rendere il gioco credibile e reale, almeno in termini strategici. Nella vostra base potrete scegliere tra varie opzioni prima di scendere in campo: cambiare aereo e armamento, chiedere informazioni sugli obiettivi delle future missioni, dare un'occhiata alle statistiche e cambiare area di combattimento (di solito una missione si estende su 2 o 3 aree diverse). Tutte le schermate informative e delle opzioni sono in alta risoluzione, il che accade di rado sullo SNES. Complimenti alla System 3, che ha fatto davvero un ottimo lavoro!

• ***Dupont***

MISSIONE 4 AIRBASE DESTRUCTION

Qui si tratta di annientare le forze aeree nemiche, distruggendo aeroporti collocati in posti strategici che, se rimanessero attivi, potrebbero essere una vera spina nel fianco per le forze alleate!

MISSIONE 5 REGAIN CONTROL OF THE GULF HARBOR!

Questa missione è abbastanza difficile. Dovrete ripulire la zona del porto dalla presenza del nemico, senza però colpire i numerosi civili presenti e alcune forze alleate già sbarcate. State attenti alle piattaforme petrolifere o... BOOOM!

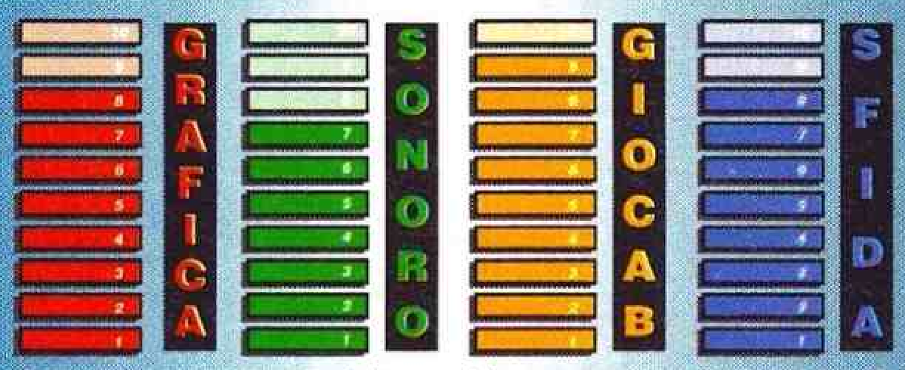
COMMENTO

Ecco il simulatore bellico definitivo! Non c'è dubbio, almeno fino alla prossima volta! *Desert Fighter* sostituirà l'ormai buon vecchio *Desert Strike* della EA, anche se è in arrivo la conversione del mitico seguito, *Jungle Strike*. La grafica è spettacolare per un gioco del genere e non vanno dimenticate le schermate delle opzioni in alta risoluzione, una vera chicca. La giocabilità è strabiliante e l'interesse notevole, data la varietà di missioni e il filo logico che le collega. Una volta iniziata una partita, sarà difficile spegnere la console se non avete ancora messo in ginocchio l'infame dittatore. Le missioni sono numerose e vi ci vorrà un po' di tempo per finirlo, anche al livello easy. La libertà lasciata al giocatore per scegliere le zone d'attacco e l'aereo col quale partire rompono la monotonia che c'era in *Desert Strike*. Un must che deve assolutamente far parte della vostra ludoteca!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Desert Fighter**
Casa	**System 3**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Salvataggio**
Livelli di difficoltà	**3**

AZIONE

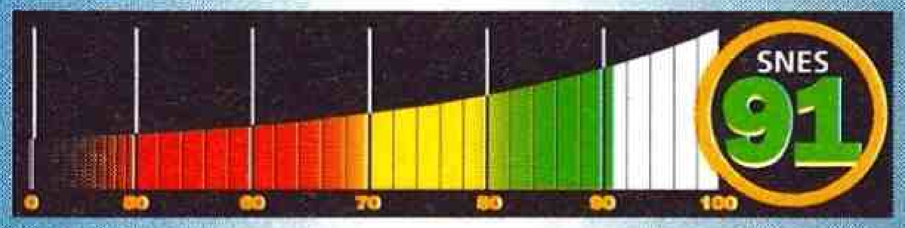


GRAFICA: Ottima e nitida. Le schermate in alta risoluzione sono bellissime

SONORO: Le musiche sono ottime e gli effetti speciali discreti

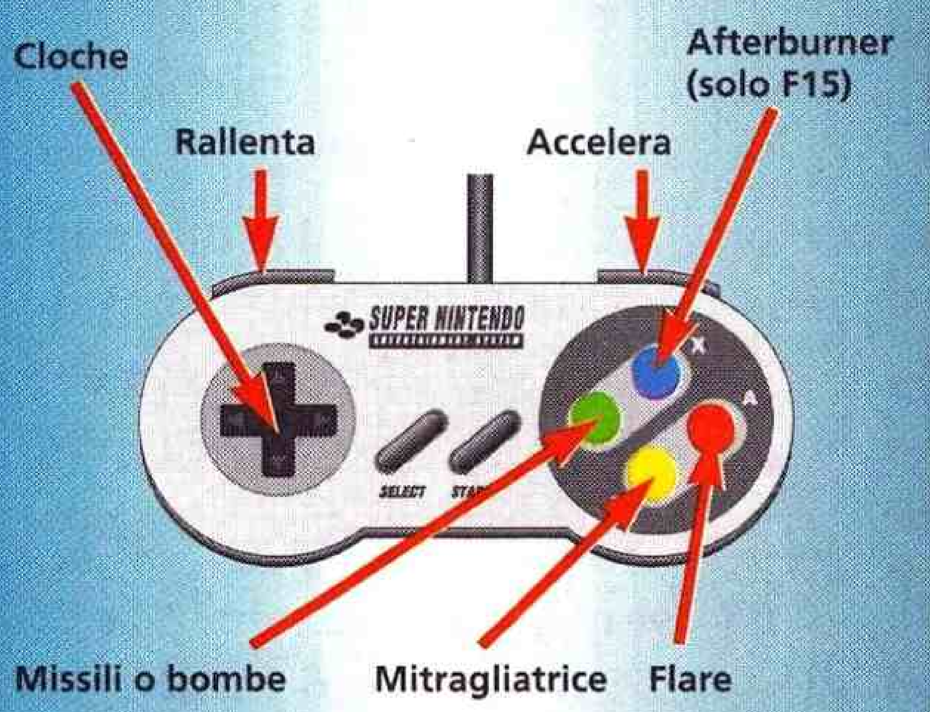
GIOCABILITÀ: Un vero spasso anche per la possibilità di configurare i comandi

SFIDA: Il gioco non è facile e non lo finirete certo in un giorno



SOTTO CONTROLLO

Ecco una delle configurazioni possibili:

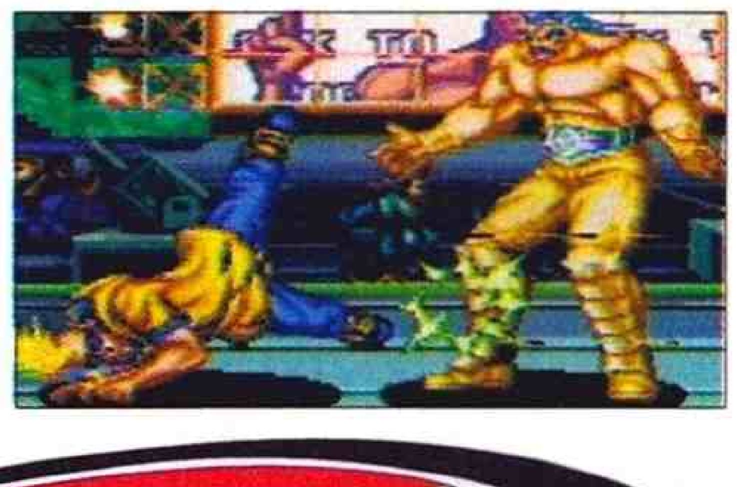


AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

SPECIAL

FATAL FURY



Ayeah! Lo aspettavate tutti con ansia e è finalmente arrivato! *Fatal Fury Special*, la compilation del meglio di *Fatal Fury 1* e *2* in una cartuccia da ben 150 Mb!!!

POWER GAME

Eccoci giunti al terzo episodio di una saga che sembra ormai imbroccare la strada di *Street Fighter* con tanto di Champion Edition, Hyper Edition, Super-giga-kool Edition, e Zia Marisa speciale tournée '94. Scherzi a parte, vediamo cosa ha di nuovo questa evoluzione di *Fatal Fury 2*, perché infatti è quello che è!

Prima di tutto dovrete scegliere quale dei 15 migliori combattenti del globo volete impersonare (ben 7 in più di *FF2*!!!). Una volta scelto il vostro alter ego dovete sapere che quest'ultimo, un giorno, mentre si stava lavando in denti, pose una semplice domanda al suo specchio: "Oh Specchio... Specchio delle mie brame, dimmi chi è il più forte del reame?" e con suo grande stupore lo specchio gli rispose dicendo: "anvedi questo! Ci sono almeno altre 15 persone più forti di te in questo squallido mondo, quindi è meglio che stai all'occhio!". Depresso e incavolatissimo allo stesso momento butta lo specchio dalla finestra (che tra l'altro accoppa una vecchia che sta attraversando la strada...) e decide di farsi un bel viaggio attorno al mondo a prendere a calci tutti quelli che pretendono di poterlo battere (ma chi te lo fa fare). A questo punto, trovato un pretesto per fare a botte, parliamo del gioco. Le regole ormai le sapete tutti. Dovete vincere il solito incontro al meglio dei tree stramazzando di botte il vostro nemico. Per ottenere tale risultato avete a vostra disposizione 2 pulsanti per i calci e 2 per i pugni (veloci o potenti) ma anche una caterva di mosse speciali diverse a seconda del personaggio (tutte spettacolari!) e soprattutto una supermossa segretissima da usare solo quando siete disperati (cioè quando siete praticamente senza energia!!), che, se andrà a

***Nella foto sopra*, potete vedere Mai esibirsi nella sua super-mossa-speciale molto calorosa!!!**
***Nella foto in alto a destra*, riconoscerete senz'altro Ryo Sakazaki, il protagonista di Art of Fighting. Come potete vedere le sue mosse speciali non sono cambiate affatto.**
***A sinistra*, Axel Hawk le sta prendendo di santa ragione dal nostro amico Terry Bogard. Auguri Axel e comprati una dentiera nuova!!!**

MA CHE CASINO È?

Quindici lottatori sono davvero tanti, vediamo di fare un po' di luce su di loro.

TERRY BOGARD (AMERICA)

È il fratello maggiore di Andy e combatte con l'unico scopo di abbattere Geese e Krauser. La sua tecnica e la sua abilità non sono da sottovalutare.

ANDY BOGARD (ITALIA)

È il fratello minore di Terry ma non per questo gli è inferiore. Ha studiato l'arte del Koppo in giappone, l'antica arte marziale giapponese che spezza le ossa.

JOE HIGASHI (THAILANDIA)

Amico dei Bogard, Joe è il campione mondiale di Kickboxing e intende rimanerlo, anche se la concorrenza è decisamente agguerrita.

BIG BEAR (AUSTRALIA)

Era la guardia del corpo di Geese, ma ultimamente ha deciso di mettersi in proprio e combattere come wrestler.

DUCK KING (AMERICA)

Sicuramente ve lo ricorderete in Fatal Fury 1 che gironzolava per la metropolitana. È un campione di Break Dance.

TUNG FU RUE (CINA)

Guardiano e protettore dei due fratelli Bogard, Tung ha deciso di entrare nel torneo per aiutarli a sconfiggere gli acerrimi nemici Geese e Krauser.

BILLY KANE (INGHILTERRA)

Nessuno è mai stato capace di maneggiare il bastone come lui, eppure è stato sconfitto nei precedenti episodi.

AXEL HAWK (AMERICA)

Una volta era il migliore pugile del mondo. Dopo anni di inattività, e qualche chilo di troppo, è tornato per riconquistare il titolo.

A sinistra, **Tung Fu Rue si sta innervosendo! Anche se sembra un vecchio rimbambito è sempre meglio stare in guardia!**

segno, non passerà inosservata dal vostro avversario!!! La particolarità che fin dall'inizio a caratterizzato questo picchiaduro è rimasta invariata, vale a dire la possibilità di muoversi su due piani prospettici diversi per combattere, il che ha due notevoli vantaggi: il primo è che potete evitare gli attacchi del vostro nemico scappando su un altro piano prospettico; il secondo è che potete sorprenderlo girandogli attorno. Di "Speciale" in confronto a *Fatal Fury 2*, questa cartuccia ha il vantaggio che vi lascia usare i 4 cattivoni di fine gioco (vale a dire Billy Kane, Axel Hawk, Lawrence Blood e Wolfgang Krauser) ma anche 3 personaggi del primo *Fatal Fury* (Duck King, Tung Fu Rue e Geese Howard) un attimino modificati per renderli più idonei al combattimento (con 3 nuovi livelli veramente eccezionali sia dal punto di vista grafico che sonoro), portando cosi a 15 il numero dei lottatori, omettendo volontariamente il sedicesimo che dovrete trovare (dai ve lo dico lo stesso, è Ryo Sakazaki, l'eroe di *Art of Fighting*!), cosa che finora solo *World Heroes 2* (SNK) e *Super Street Fighter II* (Capcom) erano in grado di proporvi.

Per il resto, i fondali originali non sono cambiati, a parte il fatto che avranno 3 palette di colori diversi (una per ogni round in modo da rappresentare il giorno, il tramonto e la notte) e ci sono dei piccoli cambiamenti minori (come alcuni oggetti o persone che attraversano lo schermo). Alcuni personaggi hanno mosse nuove o sono stati perfezionati. Il round Bonus invece è completamente sparito ma non è che importi molto. L'importanza e sempre picchiarsi a più non posso! Davvero impressionante!

• Dupont

JUBEI JAMADA (GIAPPONE)

Jubei è senza dubbio il settantenne più forte del mondo. Grande sbafatore di pizza, Jubei è anche un campione mondiale in di Judo.

CHENG SINZAN (HONG KONG)

Pare che sia l'uomo più ricco di tutta Hong Kong e partecipa al torneo solo per guadagnare soldi. Usa il suo grasso per infliggere danni ai suoi avversari.

KIM KAP HWAN (KOREA)

Kim è molto rapido e possiede un pugno di ferro. Per lui il Tai Kwan-do è una forma d'arte e ogni calcio un'opera unica.

MAI SHIRANUI (GIAPPONE)

Nata ed educata come una ninja, partecipa al torneo per onorare suo padre che è anche stato suo maestro.

LAWRENCE BLOOD (SPAGNA)

È un torero spagnolo. La sua malvagità verso i tori era riconosciuta in tutto il mondo. Lo è anche contro gli esseri umani. La risposta è....Siii!

GEESE HOWARD (AMERICA)

Il mondo intero lo dava per morto. Ma la verità era un'altra. Geese è tornato, e più in gamba che mai.

WOLFGANG KRAUSER (GERMANIA)

È alto ben 2 metri ed è probabilmente il combattente più forte del torneo. La sua crudeltà non ha pari, neanche in confronto a quella di Geese.

RYO SAKAZAKI (SOGNO)

Lo potrete incontrare solo se batterete tutti i vostri avversari senza perdere un solo round. In tal caso, lo affronterete in un Dream Match.

COMMENTO

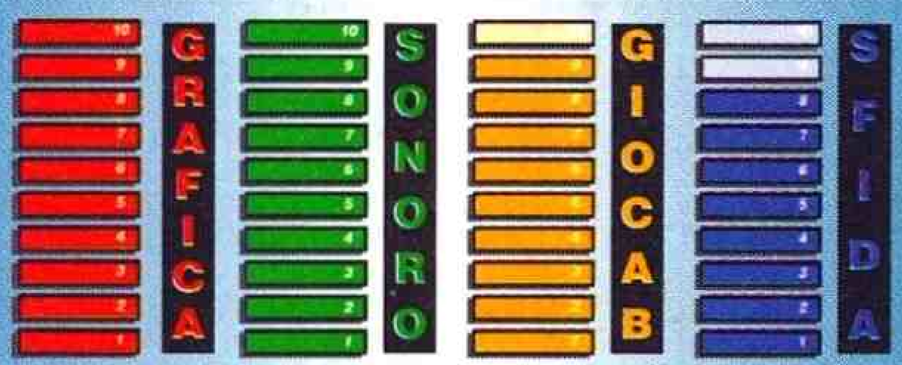
NEO GEO NG

Fatal Fury Special è proprio il coronamento del duro lavoro compiuto da quelli della SNK. Il primo episodio non era un granché ma dava già un'idea. Il secondo era già straordinario ma non reggeva il confronto con la diversità e la tecnicità di SF2 Turbo. Ora che è uscito nei bar Super Street Fighter la sfida sembrava persa in partenza. E invece no! FFS può competere alla grande con l'ultimo nato di casa Capcom sotto ogni aspetto. La grafica è meravigliosa, l'animazione è molto fluida e dettagliata, il sonoro è mitico, la rapidità è demenziale e la giocabilità è eccelsa. Soffre però sempre del solito difetto. Infatti in FFS è più importante avere la padronanza delle mosse speciali che essere dotati di una buona tecnica o una tattica vincente. Peccato! In un certo senso preferisco ancora World Heroes 2 che rimane l'unico a essersi avvicinato così tanto al leader in assoluto del campo che è Street Fighter II. Se non l'avete ancora comprato, accattatevi FFS alla svelta, perché mi sa che in circolazione non ne troverete molti!!! Mitico!

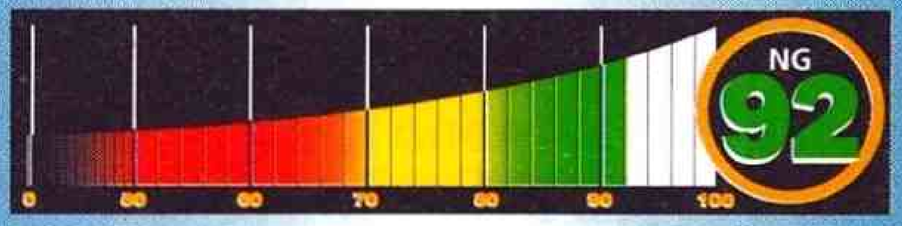
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Fatal Fury Special**
Casa	**SNK**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì, 4 volte**
Livelli di difficoltà	**6**

PICCHIADURO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Credo che nessun'altra macchina in circolazione possa fare di meglio!	Come al solito favoloso, soprattutto le musiche dei nuovi livelli!	Ottima anche se è necessario conoscere bene tutti i colpi speciali.	Il gioco è abbastanza difficile e ogni personaggio ha la sua tattica!



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Stanley Cup

Fate ghiacciare un laghetto, metteteci due porte ai lati, riempite con un pugno di pazzoidi armati di mazze, date loro un disco per divertirsi e avrete creato l'Hockey. Uno sport duro per uomini duri…

Dunque, esiste un concetto che, a mio parere, è insindacabile, e che recita più o meno così: "Quando esce un titolo che intende rivoluzionare il modo di concepire un genere di giochi, o è un capolavoro o è un fallimento". Tenendo bene a mente questa ineluttabile massima, possiamo intraprendere il nostro viaggio verso gli sconosciuti lidi dell'Hockey targato Nintendo.

Come stavo dicendo, la prima cosa da valutare è l'effettiva rivoluzione che il titolo si appresta a scatenare. È una vera rivoluzione? Cioè, non esistono titoli che sfruttano lo schema di gioco che utilizza il nostro esaminando? Nel caso di *Stanley Cup* la risposta è sicuramente sì, poiché in nessun gioco di hockey, sin'ora sul mercato, è stato utilizzato il Mode 7 per ricreare la frenesia dell'azione di gioco.

Il secondo passo è quello di valutare quanto un titolo possa effettivamente competere, per ciò che riguarda giocabilità, spessore e divertimento, con titoli che trattino lo stesso argomento usciti precedentemente. E in questo caso *SC* buca clamorosamente, poiché non s'avvicina minimamente per velocità e frenesia d'azione a *NHL Hockey* dell'Electronic Arts.

Questi due passaggi obbligati portano alla conclusione che *NHL Stanley Cup*, pur essendo un tentativo che deve essere lodato per coraggio e volontà di innovazione, rientra in quel gruppo, ormai sempre più folto, di titoli che non riescono a raggiungere la qualifica di capolavoro, trasformandosi così in un fallimento.

Bisogna riconoscere che questo fallimento non è totale, ma i molti particolari, più o meno grandi, che lasciano perplessi quando si gioca a SC non aiutano certo ad alleviare i pareri negativi. Come potete vedere dalle foto, peraltro molto invitanti, lo stile di gioco cambia drasticamente rispetto alla visuale

Nonostante la rappresentazione grafica renda il gioco appetibile, lo svolgimento dell'azione risulta lenta e confusionaria, minando profondamente il tutto.

Durante l'azione viene sempre visualizzato il tabellone che ricorda il risultato e il "periodo" di gioco.

cui eravamo stati abituati dal gioco della Electronics Arts, ma il difetto che salta immediatamente all'occhio è la tremenda lentezza con cui si muovono i giocatori.
Teoricamente, l'hockey è uno sport frenetico, veloce e coinvolgente, e tutte queste caratteristiche sono latenti in Stanley Cup. Il Mode 7 crea più confusione che partecipazione e, anche se può essere appassionante affrontare un intero campionato della NHL, questo titolo della Nintendo rende il tutto piuttosto sconfortante.
Esiste la possibilità di tirare i rigori, ma realizzarli è pressoché impossibile. Tutte le squadre che prendono parte al campionato nord americano di hockey fanno bella mostra sé in questa cart della Nintendo, è ciò, almeno per gli appassionati di questo sport, dovrebbe essere un incentivo, ma purtroppo è la meccanica di gioco che lascia a desiderare e che mina quello che, per innovazione, poteva essere un eclatante successo.

• Random

COMMENTO

NHL Stanley Cup è un titolo che non può non destare un certo interesse. Per chi ama i giochi sportivi è sicuramente un titolo che attira immediatamente l'attenzione. Purtroppo, questa attenzione scema dopo alcune partite, poiché il gioca dimostra tutti i suoi pregi (pochi a dire il vero) e i suoi difetti dopo una sola giornata di gioco. L'utilizzo del Mode 7 non è stato realizzato malissimo, però è la sua applicazione che lascia con l'amaro in bocca. La rotazione diventa più un avversario ostico da superare che non un utile sistema di gioco che permetta di entrare in maniera coinvolgente in una vera partita di hockey. Rimane comunque un titolo che può affascinare gli appassionati, ma che risulta meno divertente di altri titoli sportivi già usciti. Un acquisto che potete senza dubbio evitare, a meno che non vogliate a tutti costi giocare a hockey in Mode 7. Ma vi assicuro che non è assolutamente un'esperienza fantastica. Dipende da voi, ma non aspettatevi nulla di speciale.

...E VENNE IL GIORNO DEI MONZA CROWNS

Come molti di voi sapranno, le squadre americano hanno tutte un soprannome particolare, valga per tutti, nel football americano la squadra di Buffalo, i cui giocatori si chiamano Bills, dal famoso cacciatore di bufali. Nell'Hockey le cose non cambiano, ecco un campionario delle squadre che fanno parte della NHL.

CALGARY FLAMES

È una squadra canadese, infatti nella NHL giocano, indifferentemente, squadre americane e canadesi, e, nonostante sia piuttosto giovane, ha già raggiunto riguardevoli successi, raggiungendo più volte i play off.

LOS ANGELES KINGS

Più che una squadra è un mito. Come se non bastasse, tra le sue fila gioca un certo Wayne Gretzky che, oltre ad aver associato il suo nome a una valanga di videogiochi, è una stella di prima grandezza nel firmamento dell'hockey mondiale.

ANAHEIM MIGHTY DUCKS

Non sono certo una delle squadre più forti della lega, ma le "Papere" sono sicuramente tra le squadre più simpatiche della NHL. Oltre alla maschera con il becco da papera che primeggia sul loro logo, sembra che la loro pochezza tecnica li abbia resi una delle squadre più coccolate d'America.

TAMPA BAY LIGHTING

Non credo che esista una squadra di Tampa che sia mai riuscita a raggiungere grandi successi sportivi. Così come nel football, la controparte su ghiaccio non è da meno. Si può dire comunque, che a Tampa non è poi così facile vedere neve o ghiaccio per strada.

NEW YORK RANGERS

Una delle due squadre di New York. Esiste lo stesso astio che c'è tra Milan e Inter, Juve e Toro e tutte le altre squadre che giocano in una sola città. E con alterne vicende le due squadre si sono divise il primato nella propria "conference".

NEW YORK ISLANDERS

Vale lo stesso discorso fatto per i Rangers. Anche se la gran parte degli abitanti della Grande Mela, preferiscono schierarsi per gli "Isolani" che non per la loro contro parte.

WASHINGTON CAPITALS

La squadra della capitale non poteva avere soprannome più indicato. Bisogna però ammettere che a livello di statistiche, e di vittorie, i Capitals non sono certo la prima squadra della NHL.

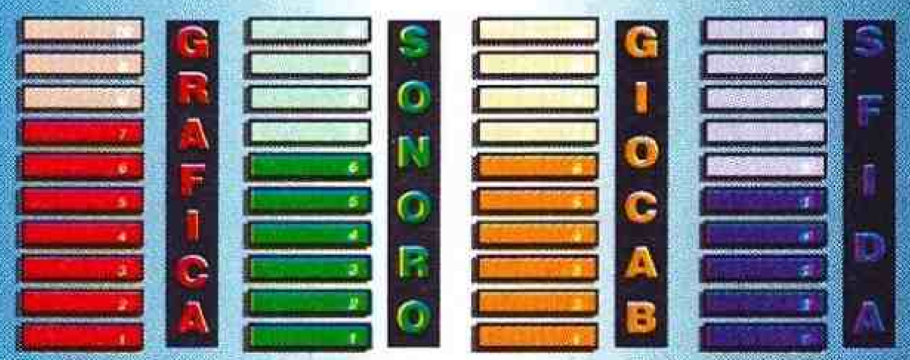
PITTSBURGH PENGUINS

Menzione speciale per i "pinguini"di Mario Le Mieux. Altro nome di spicco del campionato del Nord America. I Pittsburgh sono una delle squadre più famose e temute della NHL.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**NHL Stanley Cup**
Casa	**Nintendo**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Salvataggio**
Livelli di difficoltà	**3**

SPORTIVO



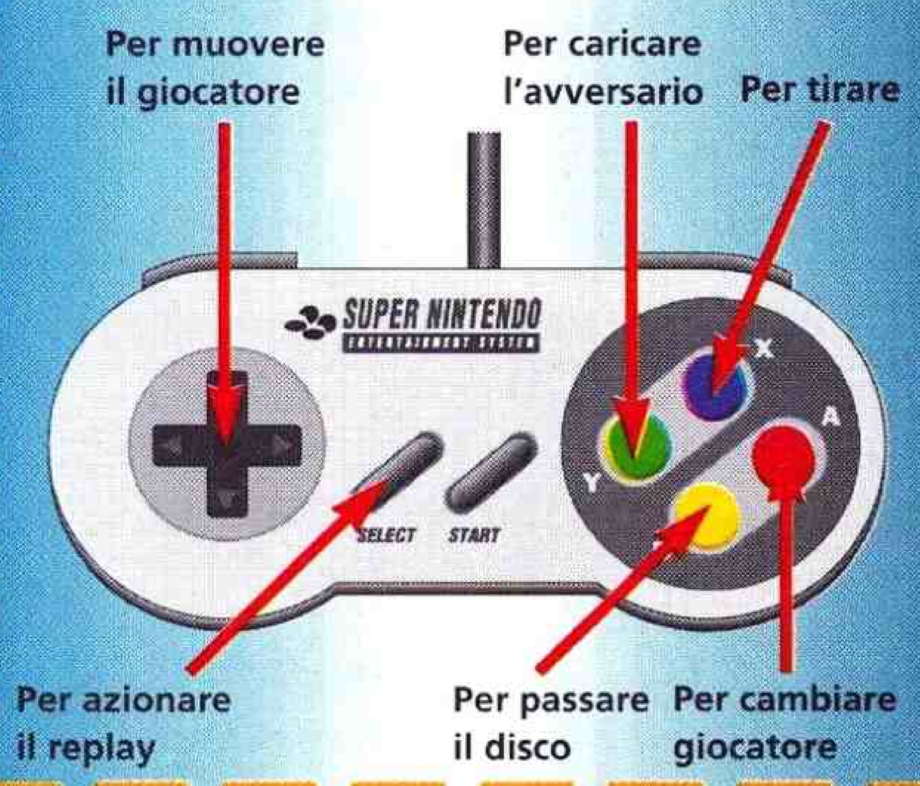
Non male i giocatori. Poco varie le loro animazioni

Poche musiche ed effetti scialbi e ripetitivi

Niente di particolare, a volte il M7 ostacola la velocità del gioco

Troppo facile contro la CPU, nonostante i tre livelli di difficoltà

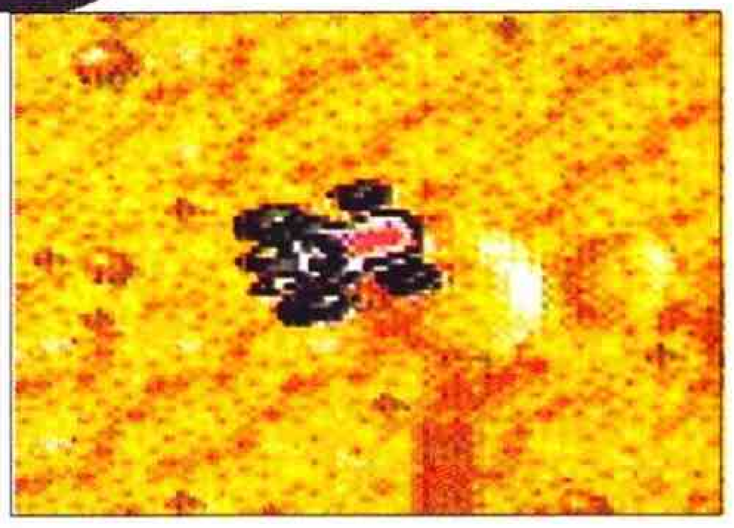
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

Micro Machines



COMMENTO

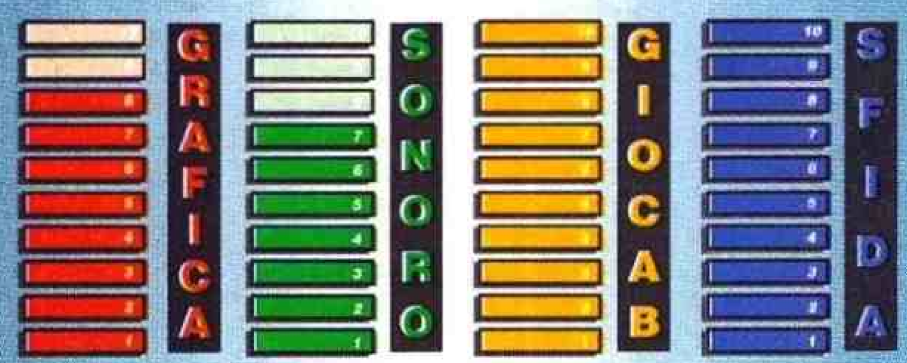
MS

Splendido, stupendo, eccezionale, fantastico, divertentissimo, coinvolgente, longevo, ben realizzato, graficamente bellissimo e commentato degnamente dalla colonna sonora che travalica i limiti del Master System: queste sono le definizioni possibili per questa conversione di *Micro Machines* della Codemasters, praticamente perfetta. Il gioco non è naturalmente all'altezza della grafica che vedreste girare su un Mega Drive, ma dato il rapporto titolo-console è sicuramente a un livello di qualità paragonabile, se non identico. Forse le macchine vanno un pochino più lente e mancano alcune animazioni nelle schermate di presentazione, ma si tratta fondamentalmente di particolari irrilevanti al fine del divertimento che un titolo come Micro Machines può elargire a piene mani ai giocatori. Il modo a due, come già detto, ha delle caratteristiche che non piacciono ad alcuni di noi, ciò non toglie che ci si diverta un sacco anche così.

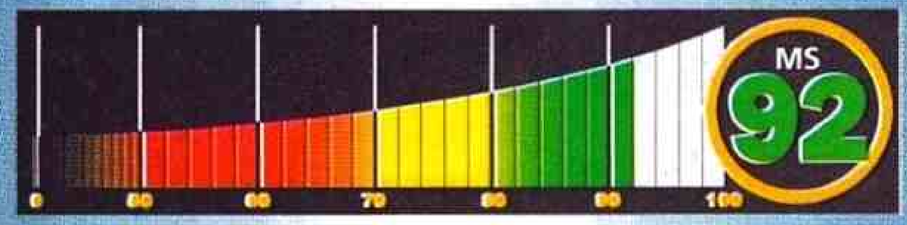
SCHEDA TECNICA

Titolo	Micro Machines
Casa	Codemasters
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1/2
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

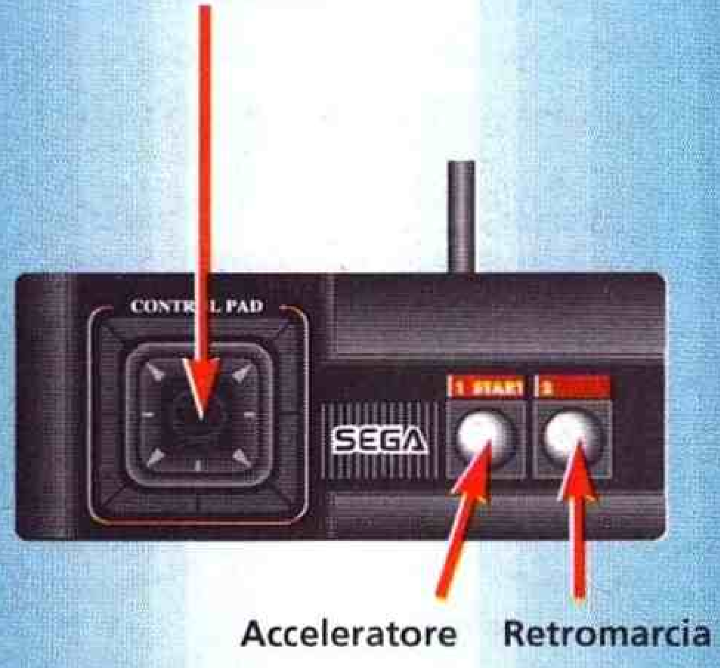
GUIDA



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Per un Master System è sicuramente superlativo	Buone le musiche e gli effetti delle macchine	Semplice e immediatissimo: nessun problema una volta capiti i comandi	Anche se lo finirete non smetterete di giocarlo



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

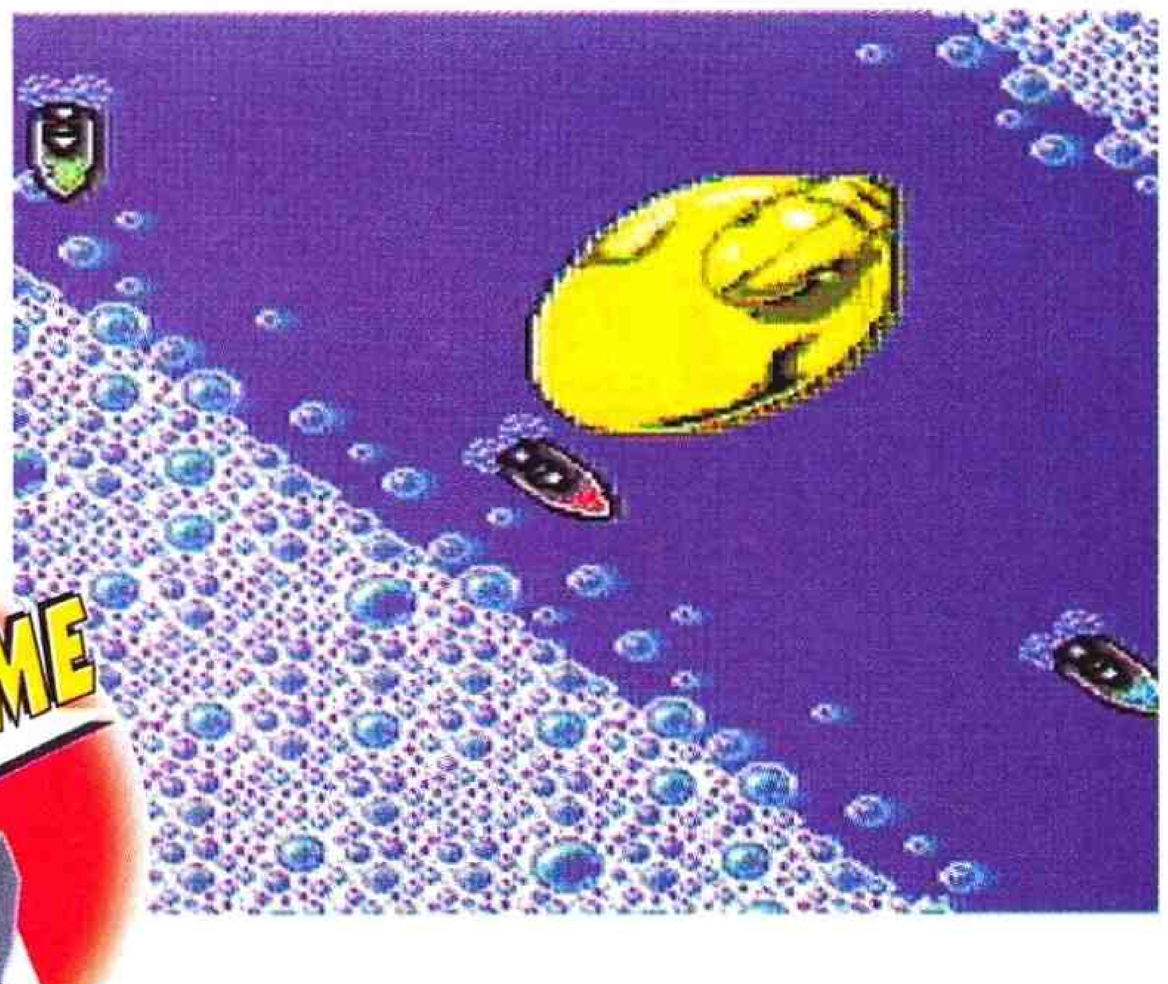
A ●○○○○○ P

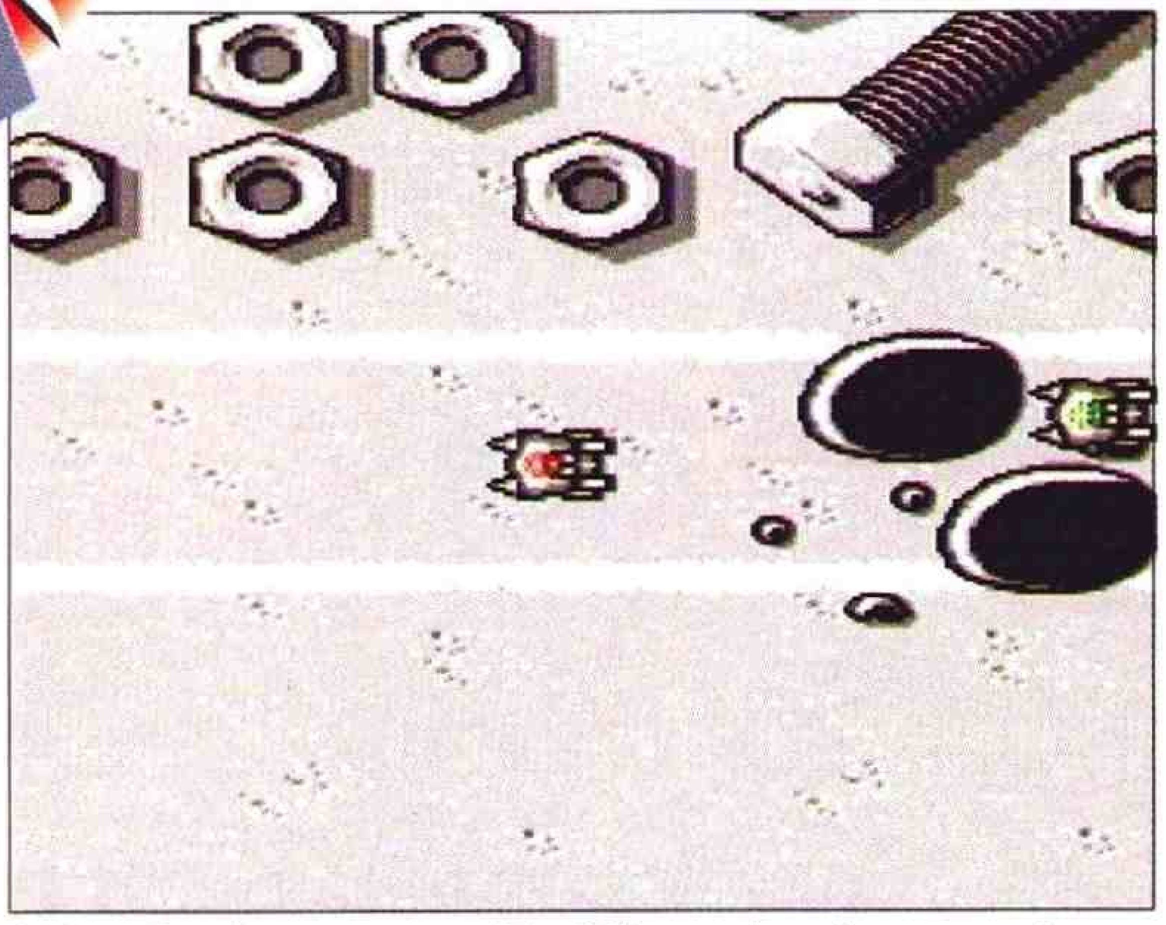
Non c'è che dire: la Codemasters ha fatto veramente un ottimo lavoro in queste due splendide conversioni del gioco di corsa più bello (forse) per Mega Drive.

POWER GAME

Conosciamo la storia... Un paio di amici vengono a casa vostra per studiare e dopo un po' vi ritrovate di fronte alla TV senza saper bene cosa fare... La voglia di lavorare non c'è proprio, è una giornata uggiosa e deprimente e la pioggia batte monotona sul vetro della finestra di camera vostra. Il pavimento è cosparso di righelli, libri aperti, fumetti, penne, gomme e temperini... Qua e là ci sono macchie sulla moquette e un po' d'acqua rovesciata: un vero disastro.

Se dovesse entrare la mamma in questo momento vi farebbe una bella lavata di capo ma, grazie al cielo, è andata a fare compere con le amiche e il papà non tornerà che tra poche ore...





I "Warriors" sono enormi bolidi americani con parafanghi che sembrano zanne di tirannosauro...

IL GRAN PREMIO IN SOGGIORNO

Ogni tipo di veicolo, in questo gioco, gareggia su una pista diversa "costruita" appositamente sulle sue caratteristiche;

IL TAVOLO DELLA COLAZIONE (4X4)

Tra biscotti e tazze di latte: attenzione alle caramelle che vi rallenteranno parecchio.

IL GARAGE (WARRIOR)

Slitterete su enormi macchie d'olio e verrete frenati da altrettanto enormi macchie di colla.

LA SCRIVANIA (SPORTS CAR)

Dovrete evitare temperini, gomme, matite e quaderni aperti... Non si studia, eh!?

IL TAVOLO DA BILIARDO (FORMULA 1)

Le gare più veloci e pericolose. Correre sul bordo è veramente da brivido.

Un amico comincia a fare "Vroom, vroom" con la bocca mentre fa passare una macchinina tra un paio di matite, facendo finta che sia la pista di un gran premio... Dopo qualche minuto vi guardate in faccia come se un'illuminazione vi avesse colpito e tirate fuori le vostre Micro Machines. Si organizza un grande torneo: il primo classificato passa mentre chi rimane ultimo per due o tre gare perde definitivamente la macchinina. Una variante del caro vecchio gioco delle biglie? Una simulazione con regole precise? Un gioco istintivo, in continuo cambiamento? Tutto questo e molto altro, in realtà.

Micro Machines per Game Gear e Master System è una "simulazione" di gare tra macchinine, proprio negli scenari classici nei quali vi trovereste a giocare con i vostri amici: il giardino, il tavolo, la panca del garage di papà, la spiaggia, il biliardo, ecc. Avrete a vostra disposizione ben otto tipi di veicoli diversi, non necessariamente "automobili" nel senso stretto del termine: passiamo dalle macchine sportive a quelle da Formula Uno, da quelle americane "old style" ai carrarmati, dagli elicotteri alle quattro per quattro e dai motoscafi alle dune-buggy. Dovrete scegliere un personaggio tra gli undici disponibili, ognuno con caratteristiche diverse e capacità di guida più o meno alte; vi consigliamo vivamente di prendere sempre Spider, che è quello più in gamba e in genere con il mezzo più veloce, o qualcuno tra Emilio, Cherry, Jethro o Bonnie... In generale potete avere un'idea della bravura del pilota da quanto è "fico" nell'immagine. Il gioco è semplicissimo: basta arrivare primi o secondi, altrimenti perderete una vita; ogni tre gare vinte consecutivamente potrete giocare un "bonus stage" di corsa contro il tempo con una specie di "super 4X4" in un percorso accidentatissimo: riuscire ad arrivare al traguardo prima dello scadere del tempo richiede veramente molta precisione e sangue freddo, ma se ci riuscirete guadagnerete "gratuitamente" una vita-extra (che poi fa sempre comodo...)! Tutto è valido: tamponare le altre macchine, cercare di spingerle fuori strada, tagliare la pista (ma non troppo, altrimenti vi esploderà la macchina) e tutti i trucchetti che vi verranno in mente e che scoprirete giocando.

Il sistema di gioco a due è abbastanza divertente ma è stato concepito in modo alquanto inusuale (potrebbe non piacere a tutti): le due macchine gareggiano normalmente, ma la "telecamera" non si sposta per avere sempre al centro dello schermo una delle due, al contrario cerca di inquadrarle entrambe sempre, in modo che non appena una delle due esce dallo schermo (perché è rimasta troppo indietro), l'avversario guadagna un punto di bonus. Una volta guadagnati quattro punti avrete vinto la gara (la vincerete ugualmente se arriverete al traguardo con più punti del vostro avversario). Se, una volta finita la gara, la situazione punti è identica a quella d'inizio (quattro e quattro) si compie ancora un giro di "play-off" in cui vince il primo che riesce a indurre l'avversario in errore. I bambini e gli eterni bambinoni (ma anche gli adulti convinti) potranno sicuramente trovare moltissime ore di puro divertimento sfidandosi a *Micro Machines* in una qualsiasi delle due versioni: è un gioco da avere, senza dubbio alcuno.

• Scarlet

Sulla spiaggia potrete sfidare gli amici a bordo di splendide Dune Buggy: il salto sulla paletta è un classico.

vediamo quali sono questi terribili percorsi:

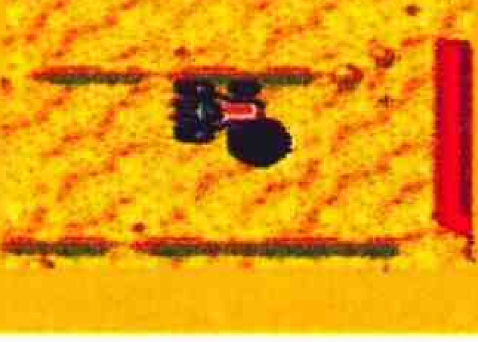
LA VASCA DA BAGNO (POWERBOAT)

I motoscafi dovranno difendersi da bolle di schiuma, gorghi, paperelle di gomma, ecc.

IL GIARDINO (CHOPPER)

In queste piste vedrete magicamente volare i vostri mini-elicotteri. Attenti alla vegetazione.

LA SPIAGGIA (DUNE BUGGY)



Una delle gare più crudeli in assoluto; i tamponamenti vi faranno impazzire.

LA SALA DEI GIOCHI

Tra scacchi e dama, in mezzo alle biglie e alle carte da gioco, potrete gareggiare con i vostri carrarmati e persino spararvi!

COMMENTO

Nella sua versione Game Gear, forse, *Micro Machines* dà in assoluto il meglio di sé. La grafica non è come quella del Mega Drive? E chi se ne accorge? Il sonoro non è altrettanto bello o vario? Cosa importa? La giocabilità è uguale? Ecco: questo sì che è importante, ed è un "particolare" che troppo spesso le case di software sottovalutano. Ma la cosa veramente eccezionale, che ha alzato di un punto buono il voto, è la possibilità di giocare in due contemporaneamente *su un'unica console e con un'unica cartuccia*!!! Caratteristica, peraltro, unica nei giochi per portatili. Vi sembra poco? Uno controlla la macchina blu con i pulsanti 1 e Start, mentre l'altro può comodamente controllare la macchina rossa con la croce direzionale; il tasto 1, invece, fa da pausa... Sì, va bene, la velocità è costante e non potrete frenare per compiere quei giochetti che, dopo un po', fanno la classe del pilota, ma vedrete che sfide!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Micro Machines**
Casa	**Codemasters**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1/2 (!!!)**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

GUIDA

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Bellissima e molto particolareggiata: un piccolo capolavoro	Buono, per un Game Gear, ma non si può chiedere troppo.	Eccezionale, divertente anche in due	Longevo e profondo: un titolo come non se ne vedevano da un po'

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

CRESCENT GALAXY

COMMENTO

Beh, l'introduzione dell'articolo sarà una boiata, ma la domanda è seria. Ormai le console dell'ultima generazione vendute cominciano a essere parecchie. Ora che possiamo giocare con il Jaguar, ci ritroviamo tra le mani uno sparatutto di quattro anni fa (Raiden) e questo Crescent Galaxy. D'accordo, grafica e sonoro sono d'alto livello, ma il giocatore si accontenta di sostanziosi ritocchi cosmetici, quando il concept del gioco ha gli stessi anni di Garibaldi (per non parlare della Montalcini, NdR)? Il problema salta all'occhio allorché giocate con Crescent Galaxy: la grafica è strabiliante e coloratissima e l'azione di gioco non rallenta mai, anche con molti (e grossi) nemici su schermo. Ma dove sta l'innovazione? Bah, per me si è persa tra i milioni di colori del Jaguar. Se vi piace il genere, afferratelo al volo, altrimenti risparmiate i vostri soldi.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Trevor Mc Fur in the Crescent Galaxy
Casa	Atari
Distribuzione	Parallela
N°Giocatori	1
Continua?	5
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

GRAFICA: Ottima e coloratissima, il tutto senza ombra di rallentamenti

SONORO: Perché, c'è anche il sonoro? Non me ne ero accorto!

GIOCABILITÀ: Ottima la manovrabilità, come in ogni shoot 'em up che si rispetti

SFIDA: 4 lune e un pianeta finale sono un po' pochi.

JAGUAR 74

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

I mostri di fine livello sono il punto forte del gioco. Anche se alcuni lasciano un po' a desiderare.

Ogni pianeta viene rappresentato con uno sfondo particolare a seconda della sua conformazione.

Domanda: cosa volete da un titolo che gira su una console a 64 bit? Vi accontentate di grafica spettacolare mai vista prima oppure esigete che tutto il gioco sia diverso? Però, che bella domanda... Chiamatemi pure Paddy Marzullo.

Uhm, se vi apprestate a leggere la recensione di *Crescent Galaxy* sperando di trovare chissà quale gioco innovativo, vi gelerò con una parola sola: *Thunderforce IV!* Eh sì, perché questo nuovo gioco per il Jag, altro non è che uno sparatutto ultraclassico (scrolling orizzontale, power up, boss di fine livello, ecc.) identico nel concept al capolavoro della Technosoft. In più, tanto in *CG* che in *TF 3* e *4* si può selezionare il livello di partenza tra tutti gli stage che compongono il gioco, escluso l'ultimo, al quale si può accedere solo dopo aver superato i precedenti. Dove CG si differenzia da *TF* (e da tutti gli altri sparatutto visti fino ad oggi) è nella grafica davvero spettacolare! Campi di asteroidi formati da rocce renderizzate che ruotano in maniera assolutamente fluida e realistica, fondali dalle mille e mille sfumature, più simili a fotografie che non a disegni. Certo, si potrebbe dire che si poteva inserire qualche livello di parallasse in più, ce ne sono solo un paio, e in alcuni livelli addirittura uno solo, ma per questa volta lasciamo correre... E poi ci sono i nemici: tanti, belli - non tutti però - e cattivi. Credetemi: quando vedrete per la prima volta i tirannosauri e i cupido, oppure gli occhi volanti, resterete estasiati guardando la cura con cui i disegnatori li hanno realizzati, mentre gli ET ne approfittano per tirarvi giù, come moscerini quando vengono colpiti dalla nuvoletta velenosa del DDT.

Ricapitoliamo: concept scontato, banale e datato, ma ancora divertentissimo e intrigante (se vi piace il genere), realizzazione grafica impeccabile, con colori a tutto spiano e cura estrema nella realizzazione delle immagini, azione di gioco rapida e furiosa. Toppata clamorosa dell'Atari: manca del tutto la colonna sonora! Sì, proprio così: non c'è una musichetta nemmeno a pagarla oro! Ma come si fa, dico io: persino i giochi del Master System hanno una soundtrack, e il Jaguar non fa uno straccio di musichetta? Vergogna! Comunque, mentre giocate, ascoltate l'ultimo dei That Petrol Emotion, e il problema è risolto: tanto rock per pompare adrenalina, e per ballare sui resti degli Odd-It.

• *Paddy*

Una splendida fenice si prepara a distruggere la navetta di Trevor Mc Fur.

RAIDEN

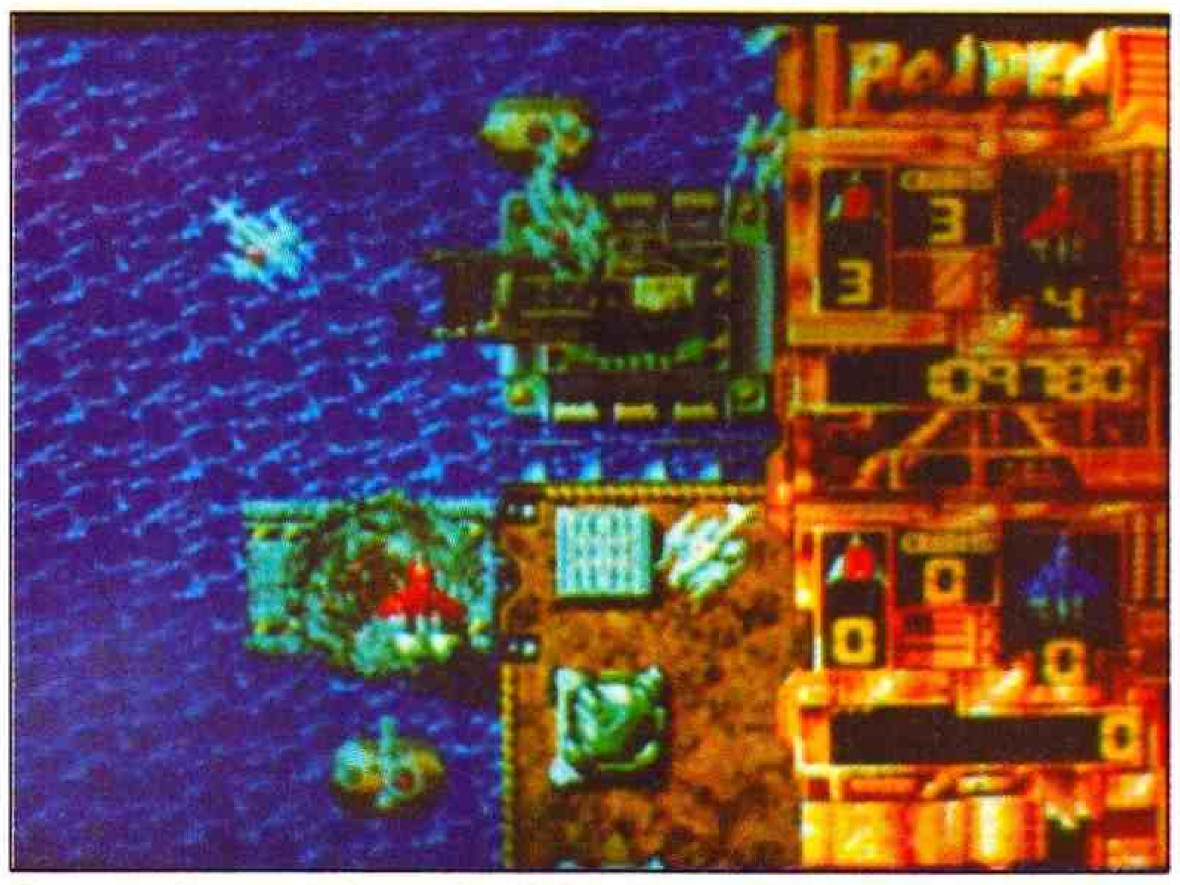
Che figo che sono! Ho finalmente comprato il Jaguar, la console del futuro: 64 bit di potenza, 17 milioni di colori su schermo, eccetera, eccetera... Ora potrò giocare con qualcosa di veramente innovativo, giochi che mai nessuno aveva visto... Cooome? *Raiden*? Ma è un coin-op più vecchio di zia Marisa! Quale sarà la prossima conversione, *Space Invaders*?

Beh, certo, comprare una nuova console e trovarsi a giocare uno sparatutto apparso in sala giochi ben quattro anni fa, e in seguito uscito per tutti gli altri sistemi, non è il massimo della vita... Il coin-op di *Raiden* uscì nel 1990, a opera della Seibu Kahiatsu, e fece subito un'ottima impressione, non tanto per lo schema di gioco (un ultraclassico sparatutto con scrolling verticale), ma per la sua grafica tanto dettagliata quanto colorata. Dato il successo, negli anni successivi seguirono le versioni MD, SNES, PC Engine e PC-SCD Rom. Diciamolo subito: questa conversione è la migliore in assoluto tra tutte quelle uscite, compreso il coin-op stesso! Infatti, in certi punti la macchinetta mangiasoldi rallentava un po', mentre in questa cartuccia non c'è assolutamente traccia di fastidiosi slowdown.

Il gioco si svolge attraverso otto livelli, i primi cinque ambientati sulla Terra e gli ultimi tre nello spazio. Alla fine dell'ottavo livello vi aspettereste che il gioco finisca, mostrandovi magari una schermata finale con tanto di congratulazioni... e invece no! Dopo un misero messaggio che vi informerà di aver salvato la Terra, ripartirete all'attacco degli alieni che, non si sa come, hanno riconquistato il pianeta. Così continuerete il combattimento fino a quando perderete la vostra ultima vita. Sicuramente si tratta di un gran bel gioco, graficamente ottimo e con delle musiche molto curate, ma era proprio necessario scomodare un 64 bit? L'unico momento del gioco in cui vi rendete conto delle potenzialità della macchina è quando vi imbatterete in un campo di asteroidi: sono splendidi, disegnati in maniera superba e ruotano con un realismo eccezionale. Il vero punto forte del gioco è la straordinaria velocità dell'azione: anche con lo schermo pieno di avversari che vi bombardano di colpi non c'è un minimo accenno di rallentamento. È possibile giocare in due, e anche in questo caso il gioco non rallenta, ma d'altronde il Jaguar è un 64 bit, mica il Colecovision di zia Marisa. Per quanto riguarda il sonoro, *Raiden* ha le stesse musiche che aveva al bar, solo in versione - come dire? - remixata: ottime le percussioni e i bassi, mentre il tema principale e gli effetti sonori sono leggermente inferiori. Che resta da aggiungere? Il livello di difficoltà è ben bilanciato e non finirete il gioco tanto presto se sceglierete di giocare con solo due continua.

• *Paddy*

Il boss del secondo livello si scompone in una miriade di piccoli caccia che vogliono fare la vostra conoscenza, siate scorbutici ed evitateli.



Questo è uno dei punti più impegnativi del terzo livello: i nemici vi attaccano con mezzi d'aria, terra e acqua e non sarebbe sbagliato sparare una bella superbomba...

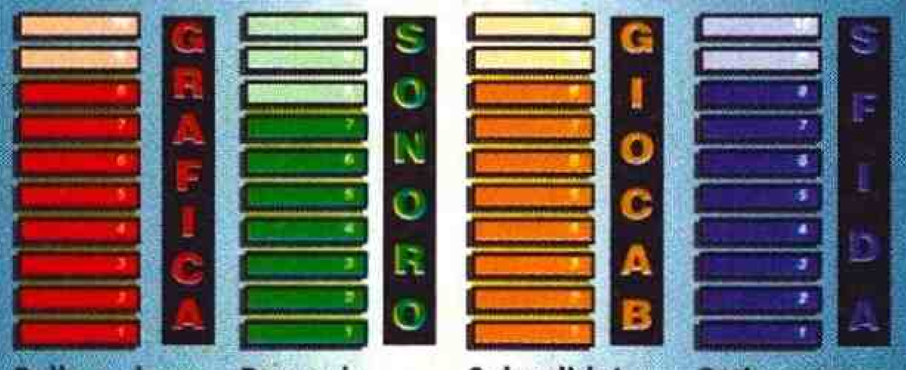
COMMENTO

Raiden mi è piaciuto molto. Il gioco è davvero bello: ottima la grafica, buono il sonoro, splendida la giocabilità e molto ben bilanciato il livello di difficoltà. C'è un unico problema: la macchina su cui gira si chiama Jaguar, e io non l'ho comprata per giocare uno sparatutto che avevo già sul PC Engine.
Non credo che sia un'ottima strategia presentare sul mercato un gioco vecchio di 4 anni, anche se è senz'altro la migliore versione mai vista, compreso il coin-op: resta sempre e comunque un titolo di quasi un lustro fa. È chiaro che, essendo all'inizio della distribuzione, il Jaguar deve accontentarsi di giochi non del tutto innovati e appositamente studiati per il 64 dell'Atari, ma noi fagocitanti video giocatori ci aspettiamo senz'altro di più.
Come direbbe il vostro professore dopo un compito svolto con sufficienza: "Ti do 5 e mezzo perché con le tue capacità puoi e devi fare molto di più." *Raiden* si becca 79%, vediamo se la prossima volta l'Atari si impegna maggiormente e comincia a lavorare di fantasia.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Raiden**
Casa	**Atari**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**2, 5 o 8**
Livelli di difficoltà	**1**

SPARATUTTO

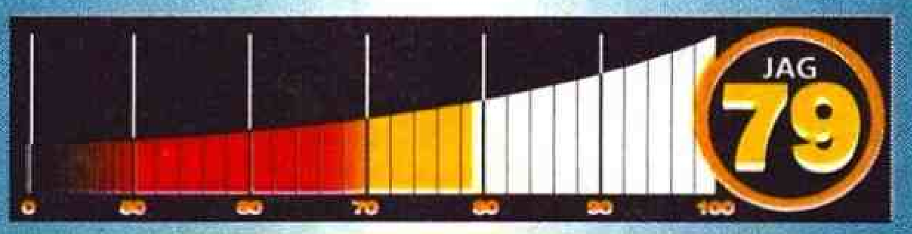


GRAFICA: Bella, veloce, definita e colorata

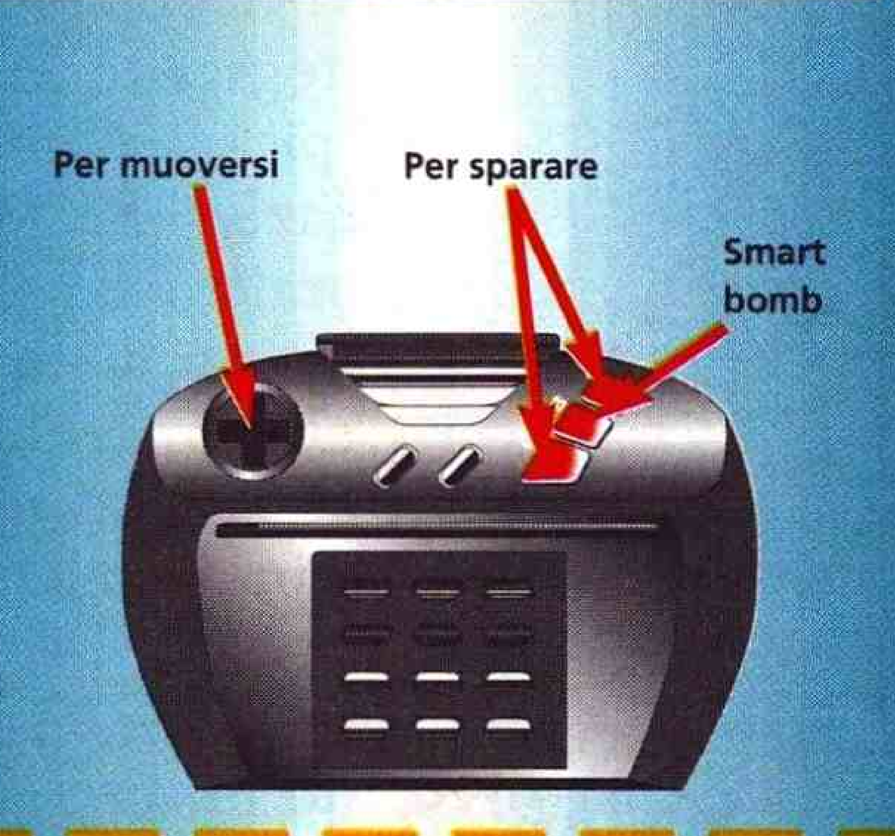
SONORO: Buona la colonna sonora, con un'ottima sezione ritmica. Sufficienti gli effetti

GIOCAB: Splendida! L'astronave è manovrabilissima e vi permette delle acrobazie incredibili

SFIDA: Ottimamente equilibrata, soprattutto se scegliete di giocare con 2 crediti



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Wolfenstein 3D

Di solito il nostro amico Fred è un tipo tranquillo. Però, quando la gente comincia a stressargli la vita e calpesta i suoi principi morali, allora diventa una vera belva. Vai Fred, è ora di fargliela vedere a queste teste di legno naziste!

Se la protezione animali sapesse che sparate a dei poveri cagnolini "indifesi", vi farebbe arrestare.

Questo è il primo passaggio segreto che incontrerete. Schiacciate il tasto A davanti all'arazzo.

Wolfenstein 3D è la conversione dell'omonimo gioco per PC uscito ormai più di un anno fa. A quell'epoca, la sua spettacolare grafica con visuale in prima persona, fluidissima e incredibilmente realistica pur essendo piuttosto scarna e con soli 16 colori, fece gridare al miracolo i possessori di PC di tutto il mondo. Ora ci troviamo alla versione per SNES, ma aspettate prima di esultare.

In *Wolfenstein 3D* vestite i panni di Fred (veramente ha un altro nome, ma mi piace di più chiamarlo così!), uno dei migliori agenti speciali americani della Seconda Guerra Mondiale. Siete stati convocati dal Consiglio Supremo per eseguire una serie di missioni in Europa che, se avranno successo, permetteranno di destabilizzare il Terzo Reich e facilitare lo sbarco delle truppe alleate. Più precisamente, dovrete infiltrarvi negli impianti strategici tedeschi, fare piazza pulita dei nazisti che incontrate e sabotare i centri di ricerca, che potrebbero altrimenti mettere in serio pericolo l'equilibrio mondiale (se avete studiato un po' di storia, sicuramente vi ricorderete i folli progetti bellici nazisti, for-

SPARA, UCCIDI & FUGGI!

In *Wolfenstein 3D* troverete una moltitudine di armi e bonus diversi per terminare i maledetti nazisti! Raccogliete anche tutti gli oggetti e i bonus che trovate, perché se sono lì ci sarà pure un motivo.

CIBO PER CANI

Restituisce il 3% dell'energia (e fa anche schifo, se permettete!).

CIBO

Restituisce il 10% dell'energia, ed è senz'altro più buono del precedente.

PRONTO SOCCORSO

Vi ridà il 25% della vostra energia. Cercate le stanze segrete che lo contengono, sono essenziali!

TESORI

Sono solo punti. Ad ogni modo non disdegnate di raccoglierli.

CHIAVI

Ne esistono di due tipi: d'argento e d'oro. Aprono alcune porte altrimenti invalicabili.

COLTELLO

Se siete a corto di pallottole, é sempre meglio che fare a pugni! Peccato che non si possa lanciare. È utile per sgozzare i pastori tedeschi che cercano di sbranarvi.

PISTOLA

È l'arma che avete in dotazione, oltre al coltello. Non é un granché veloce e non fa molti danni, ma è sempre meglio del coltello e poi non consuma molti proiettili.

MITRA

Con quest'arma si comincia a ragionare. Occhio a non rimanere senza proiettili, soprattutto quelli che hanno il grilletto facile.

MITRAGLIATRICE GATLING

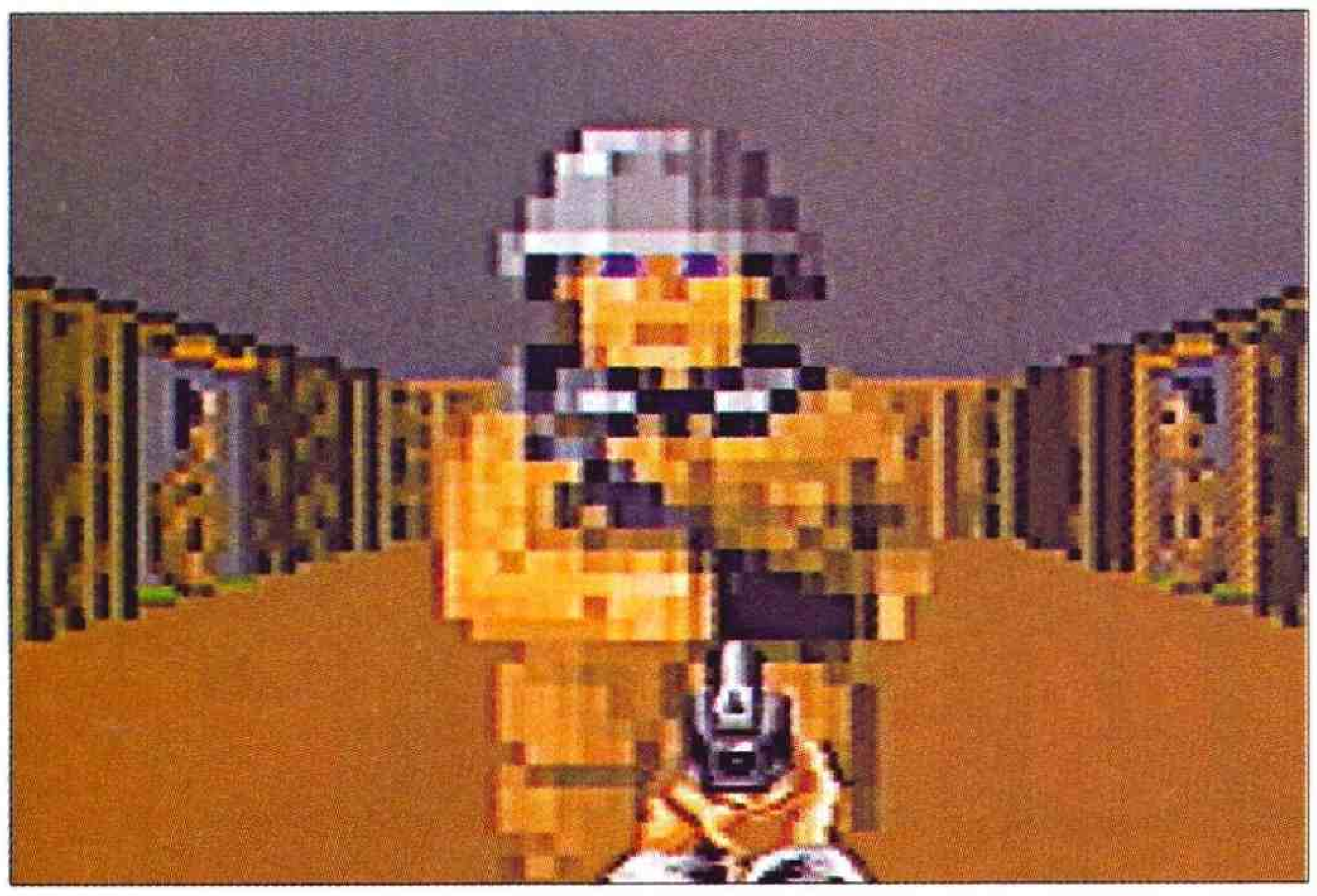
La usa Random quando gli portiamo i testi in ritardo, vista la sua grande potenza di fuoco. Occhio, perché ogni volta che premete il grilletto sono minimo 2 colpi che partono!

LANCIARAZZI

Vera innovazione di questa versione, il lancia razzi è senza dubbio molto potente, ma anche difficile da trovare. È l'ideale per affrontare i guardiani di fine livello.

BAZOOKA

Rarissimo da trovare, il bazooka ha un effetto devastante. Molto utile per abbattere i boss più arrabbiati.



Come potete vedere da queste immagini, la grafica non è certo il punto forte di questo gioco. A qualsisi distanza gli omini avversari appaiono scalinati e poco definiti. Ma anche questo aspetto passa in secondo piano se considerate il gusto di sparare con un bazooka a un nazista anche senza svastica.

NINTENDO CENSURA

Nonostante i "buoni propositi della Imagineer nel volere convertire fedelmente la versione Pc su Snes, la Nintendo ha imposto di eliminare particolari come sangue e svastiche. Alcune riviste inglesi hanno recensito la versione non censurata e non è escluso che il gioco contenga una gabola che eluda la censura.

tunatamente mai portati a termine). Così, armati di un coltello, una pistola e qualche caricatore, vi preparate a entrare in azione. L'obiettivo di ogni livello è trovare l'uscita che vi permette di accedere a quello successivo, massacrando chiunque vi blocchi la via. Se questo può sembrare facile all'inizio, ben presto vi accorgerete che i nemici più tosti non si fanno attendere molto. In effetti, alle poche guardie iniziali, armate di semplici pistole, si aggiungeranno guardie armate di mitra, pericolosi agenti delle SS, cani da guardia e zombi inarrestabili. Fortunatamente i nazisti sono piuttosto stupidi e, oltre a lasciarvi le loro armi quando muoiono, potrete anche trovare depositi di munizioni incustoditi e stanze segrete dove poter raccogliere mitra, mitragliatrici Gatling o lanciarazzi, vera e propria innovazione di questa versione, assente in quella per PC.

I comandi sono molto semplici e intuitivi: con la croce direzionale potete ruotare su voi stessi, avanzare o indietreggiare. I tasti L e R servono a spostarsi lateralmente e sono utili specialmente per girare un angolo senza compiere scomode manovre, sbarazzandovi facilmente dei nemici che vi attendono in agguato. I bunker sono architettati su vari livelli e per passare da uno all'altro dovrete girare un bel po', raccogliendo le chiavi che vi capita di trovare e che potrete utilizzare per aprire le porte che vi sbarrano la strada. A proposito di strade sbarrate, ogni tanto incontrerete i classici guardiani di fine livello: fate attenzione, perché sono veramente duri da abbattere!

In generale, il gioco non è male: ha avuto una gran fortuna sul PC e non vedo proprio perché non debba succedere con il SNES. Unica pecca del gioco, la bassa risoluzione che, dopo un'ora di gioco, può anche dare fastidio. Certo, i PC sono più potenti, però il gioiellino di casa Nintendo è una macchina da gioco e può contare su dei chip supplementari.

Peccato, poteva venire fuori qualcosa di veramente bello.

• Dupont

Lo schermo si fa rosso, questo vuol dire che qualcuno vi sta sparando, e non è difficile capire chi.

Quando lo schermo diventa giallognolo, avete raccolto qualcosa. Ma state attenti che non diventi rosso.

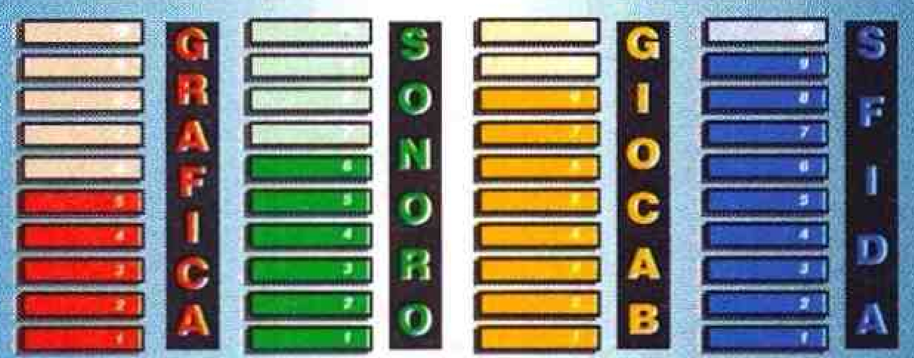
COMMENTO

Se avete visto la versione PC non potrete che rimanere delusi. Innanzitutto l'eterno problema della velocità è stato risolto a spese della grafica. Se infatti non ci si può lamentare dello scrolling, per una volta fluido, è d'obbligo segnalare la bassa risoluzione di sprite e fondali. A qualsiasi distanza, e quindi più o meno zoomati, oggetti e persone appaiono come ammassi di pixel scarsamente colorati, davvero poco realistici. In più la censura della Nintendo ha privato questo gioco di due elementi fondamentali: le svastiche e il sangue. Fortunatamente è invece rimasta invariata l'ottima giocabilità e il grande numero di labirinti intricati. In più sono state aggiunte nuove armi e un comodo sistema di mappa del livello. In definitiva, se prendete il gioco per quello che è senza fare troppi confronti, *W3D* si rivela appassionante e difficilmente riuscirete ad abbandonare le sue insidiose stanze prima di averlo finito.

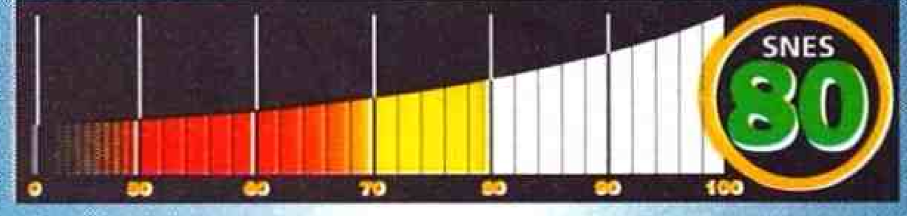
SCHEDA TECNICA

Titolo	Wolfenstein 3D
Casa	Imagineer
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	5

AZIONE



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
La bassa risoluzione e la censura imperversano	Discreti effetti sonori e scarse musichette	Molto intrigante e eccitante	5 livelli per oltre 20 labirinti



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P

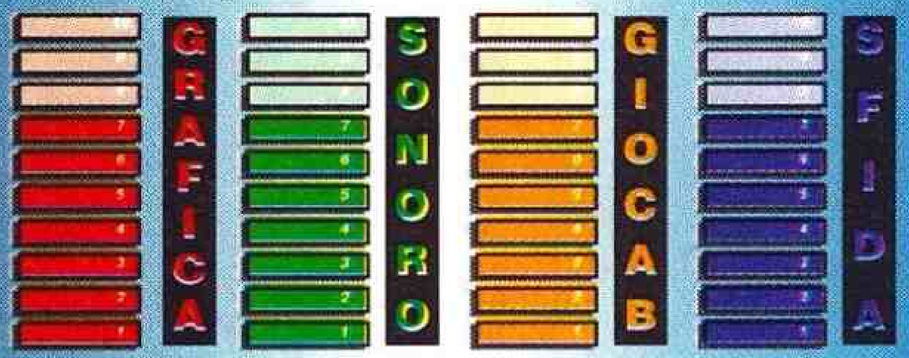
COMMENTO

Questo è un ottimo gadget per i fan della pantera più maliarda della storia. Ciò non significa che sia un ottimo gioco, ma molto probabilmente i devoti alla causa lo giocheranno per molto tempo, evitando accuratamente di accorgersi che, alla fine, è tutto uguale e sempre uguale. *Pink Goes to Hollywood* è un gioco assolutamente innocuo e per fortuna abbastanza fragrante: non è nulla di particolarmente originale ma la Pantera, inserita in contesti appropriati, funziona sempre e garantisce anche più di quel minimo di interesse necessario per non scagliare la cartuccia nel tritacarne una volta buttato l'occhio sulla grafica scialba e sull'azione di gioco piuttosto limitata. E poi anche se questo è solo un altro bieco gioco di piattaforme, per fortuna sembra avere quel fascino che un gioco sulla Pantera Rosa deve impercettibilmente emanare, almeno in ossequio al grandissimo personaggio. Compratelo se amate Peter Sellers, ma non aspettatevi Claudia Cardinale.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Pink Goes to Hollywood
Casa	Tecmagik
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Ben definita e molto pulita, al contrario della versione SNES	Timbri azzeccati e atmosfere languidamente jazz	Il sistema a barra di energia è l'ideale e l'azione scorre meglio	Un congruo numero di livelli da superare

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P

PINK GOES TO HOLLY-WOOD

Go Nagai era un paranoico: da Goldrake ai due Mazinga fino a Jeeg Robot, i piloti dei mezzi "mech"anici dovevano sempre sciropparsi dei viaggi lunghi chilometri e chilometri, prima di combattere.

E Actarus si lanciava nel vuoto e trottava per corridoi infiniti, e Miwa ammirava stalattiti per ore prima di lanciare i componenti a quel disgraziato di Hiroshi, e Tetsuya scendeva fino allo strato calcareo per sbucare fuori da una cascata... ma insomma, figli miei, un minimo di organizzazione! Prendete la Pantera Rosa: lei non cammina, *fa camminare*. Lei non fatica, *fa faticare*. Se la classe fosse acqua, dovremmo farci una panza così tutti quanti, prima di toglierci il cappello in sua presenza. Stavolta il delicato felino ha come obiettivo principale il diventare una star cinematografica e ci potrebbe riuscire tranquillamente, se non fosse per l'ispettore Clouseau, perennemente agganciato coi denti alle rosee calcagna. Lo sporco piedipiatti costringe la dolce pantera a girare per tutti i set di Hollywood nel tentativo di sfuggirgli una volta per tutte, e devo dire che come scusa per infilarvi nella console il solito zuppone di piattaforme, questa fa acqua da tutte le parti. Essendo noi prodighi di umana compassione, apprezzeremo questo tentativo facendo finta di non aver sentito e ci concentreremo sul gioco in sé: le versioni SNES e MD sono discretamente diverse, quindi leggete il paragrafo che più vi titilla.

La varietà dei livelli, in entrambe le versioni, è ampia e accurata.

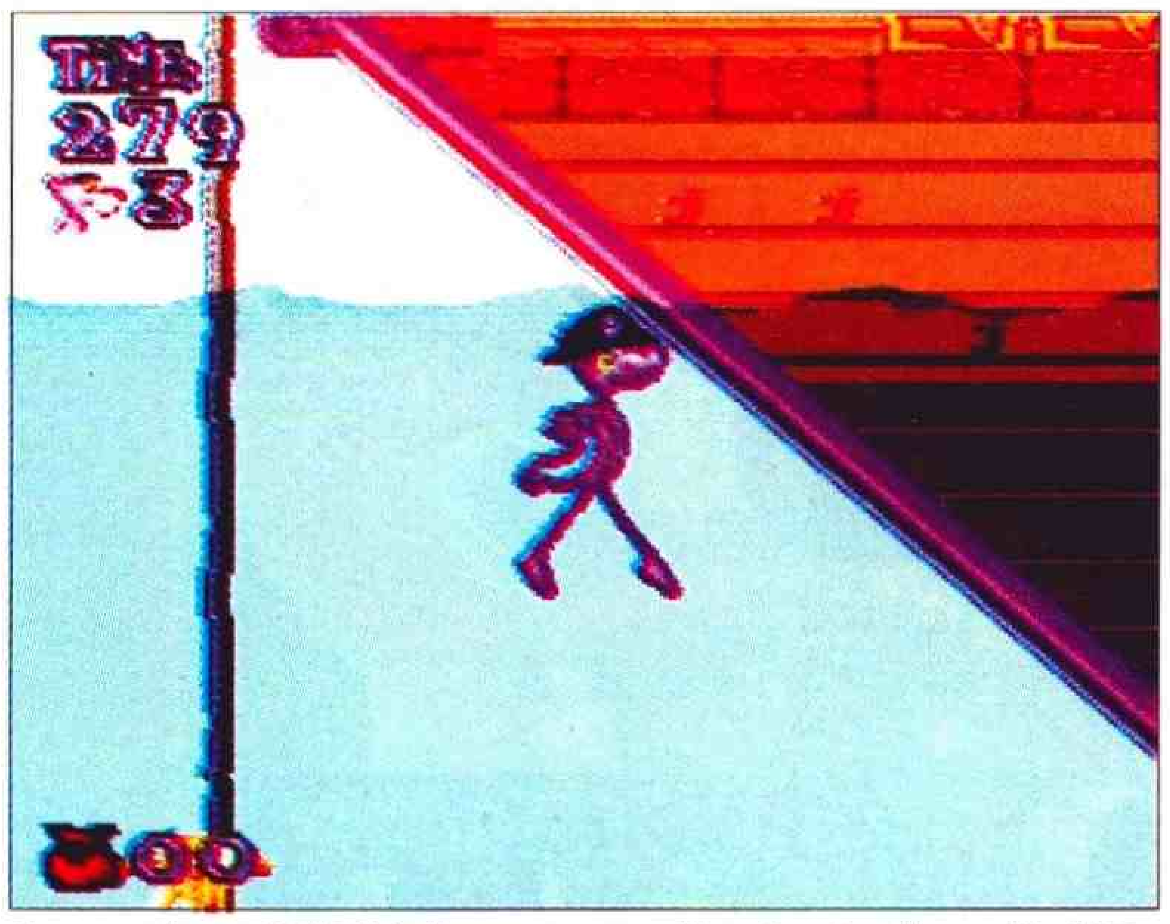
•Versione SNES

È la peggiore. No, non è vero, sto scherzando: la versione SNES è la peggiore. Oh, ma questo è il paragrafo della versione SNES! Allora è tutto a posto: è la peggiore. I livelli sono più o meno simili nella grafica a quelli della versione MD, ma cambiano i nemici e le armi a vostra disposizione. Pink Panther usa uno spruzzatore di anticrittogamici rosa per seccare i nemici e può farlo anche saltando loro in testa (sul Mega Drive

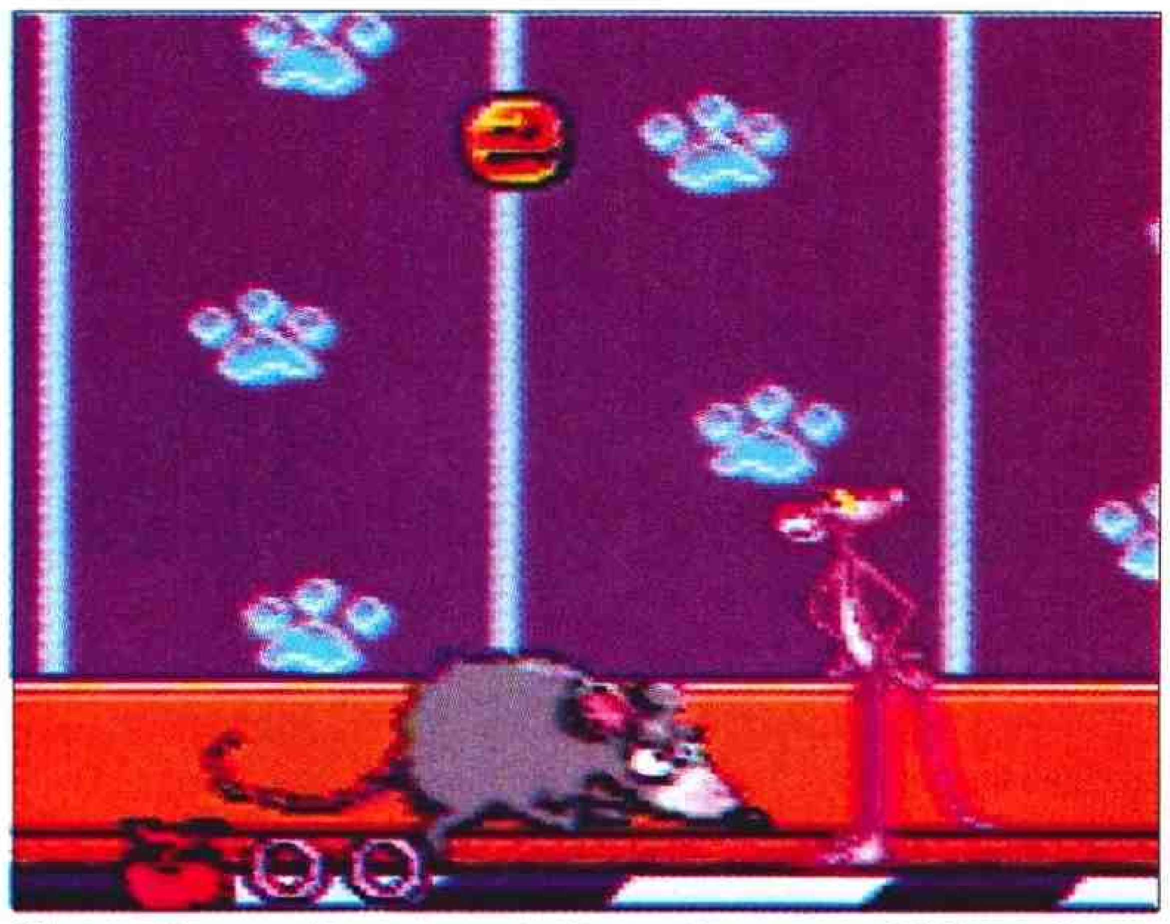
BOX PICCOLO MA PIENO DI ATROCI VERITÀ

Beh, in realtà la notizia è solo una, ma dovrebbe ferirvi nell'animo e nell'orgoglio lo stesso. Il fatto è che nella versione Mega Drive sono stati implementati soltanto gli ultimi due incantesimi.
Lo sapevo, non ve lo dovevo dire, ora macchiate tutta la pagina di lacrime amare.
Cercate almeno di farle cadere in un punto dove non c'è scritto niente... Se no finisce che non riuscite neanche a leggere il resto della recensione.

Ecco il famoso conte Vlad Pinkula, dal nome equivoco e dallo sguardo felino... Avrà il sangue rosa?



La versione SNES è forse meno divertente di quella MD, ma i livelli sono divertenti e graficamente ben fatti.



Vi conviene saltare questo topastro con agilità, o vi ritroverete in men che non si dica con le ossa rotte.

no). Purtroppo può essere colpita solo due volte, anche se dispone di più incantesimi rispetto alla controparte Sega: premesso che lo scopo del gioco è attraversare tutti i set (ovvero tutti i livelli), va detto che sparsi un po' ovunque potrete trovare dei gettoni dorati dalla duplice funzione. Potrete inserirli in apposite gettoniere per costruire comodi ponti per collegare piattaforme oppure sfruttare il loro potere insito utilizzando dei comodi incantesimi (ogni gettone reca sul dorso un simbolo che lo distingue). I livelli, almeno nel titolo, sono gli stessi della versione Mega Drive anche se cambiano le mappe e le "planimetrie", rendendo i due giochi sostanzialmente uguali ma praticamente diversi.

•Versione MD

Stavolta, a disposizione di Pink Ployd c'è un guantone estensibile decisamente più gustoso dello spruzzatore Nintendo. I livelli di difficoltà passano a tre e i "set" sembrano essere molto più grandi e meglio realizzati (ci sono cose tipo gli asparagi volanti nello stage del frigorifero che mancano - e si sente- nella versione SNES, e poi la grafica è decisamente più in linea con le capacità della macchina, anche se dopo aver visto *Puggsy*, questa affermazione equivale a un'invereconda imprecazione). La versione MD presenta meno incantesimi ma più situazioni da sperimentare, e il sistema a barra di energia decrescente rende il tutto molto, molto più giocabile. I livelli, infine, sono tutti parodie di film famosi (come su SNES), tranne quello del frigorifero, in cui vi toccherà entrare in un pollo arrosto passando dalla porta di servizio.

•Apecar

Come dite? Non avete mai sentito parlare del famosissimo Pinkin Hood? Guardate Clouseau com'è conciato!

Nei vostri viaggi tra i vari set cinematografici vi ritroverete anche all'interno di un fornitissimo frigorifero.

PINK WEAPONS

"Ehi, Tetsuya, a che serve questa leva?" "Senti piccolo imbecille, prima di tutto non mi chiamo Tetsuya ma Mago Eugenio, e poi vedi di non toccare niente che l'ultima volta qualcuno ha azionato il generatore di Sfigaboia e ora siamo qui a lavorare gratis per questa orrenda rivista e io avrei tanto voluto continuare a fare il prestigiatore. Piuttosto guarda le variopinte e cangianti tonalità di questo box sui trucchi del mio concorrente più temibile, la Pantera Gialla".

ATTENZIONE ATTENZIONE per via di un disguido tecnico non siamo in grado di fornirvi l'annunciato box sui trucchi della Pantera Gialla e quindi vi beccate senza discutere il servizio di rimpiazzo sui trucchi della Pantera Rosa, anche se non c'è paragone, lo sappiamo.

ACCHIAPPAMOSCHE: spalma i nemici per terra con discreta efficienza.

DETONATORE: eliminate l'adipe strabordante degli sprite nemici con questo piccolo ma funambolico trucco.

CAGNACCIO FETENTE: inviate il vostro candido botolo in grado di lockare il polpaccio del nemico e placare la vostra sete di sangue umano.

PALLADABULING: che non è una formula esoterica per ottenere in un attimo l'acconciatura del compianto tenente Kojak ma una semplice palla nera che giustamente rotola addosso a chi deve rotolare.

SEMAFORO: questo incantesimo non funziona a Napoli e provincia: serve a bloccare i nemici per poi saltar loro sul cranio.

MARTELLONE PIENO D'AMORE: l'amore pesa.

JACKAMMER: il manuale ne parla ma non l'abbiamo trovato. La nostra coscienza ferita ci suggerisce che l'attrezzo dovrebbe servire comunque a eliminare i nemici. Credo. Eh sì, per forza, sennò tutto il box va a farsi benedire e allora noi qui che ci stamo a fare!?

COMMENTO

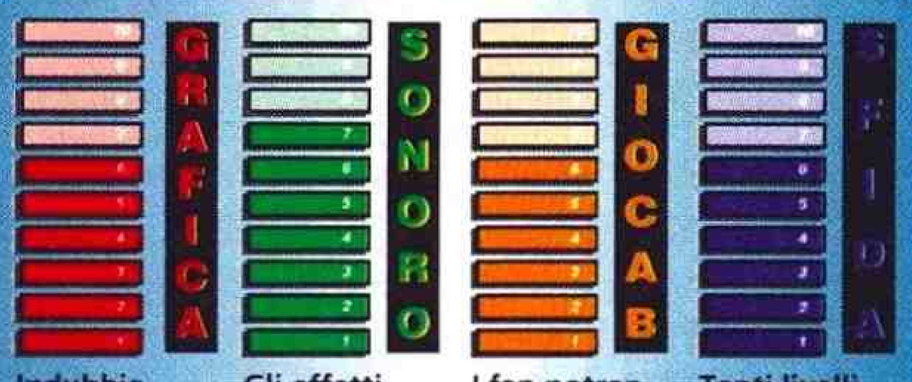
SN SUPER NES

Il mix tra piattaforme e cartoon non funziona altrettanto bene come nella versione Mega Drive. Inoltre, la grafica è piuttosto grossolana e cattura il feeling del cartoon solo fino a un certo punto. Il brutto di questa versione sta nel fatto che la Pantera sembra vagare per ore senza meta, soltanto per essere colpita di sorpresa un paio di volte e farvi ricominciare daccapo tutto il livello: la mancanza di una barra di energia (presente nella versione Mega Drive) rende il proseguimento un po' inutile, anche perché non esiste un sistema di password e rischiate di ritrovarvi coi nervi attorcigliati dopo dieci partite. Inoltre, la grafica in questa versione SNES sembra ancora meno curata che nella controparte Sega: la definizione è grossolana e i colori troppo piatti. Che non se ne vengano fuori con "l'aderenza al cartoon", perché *Pink Goes to Hollywood* avrebbe dovuto divertirci almeno il triplo.

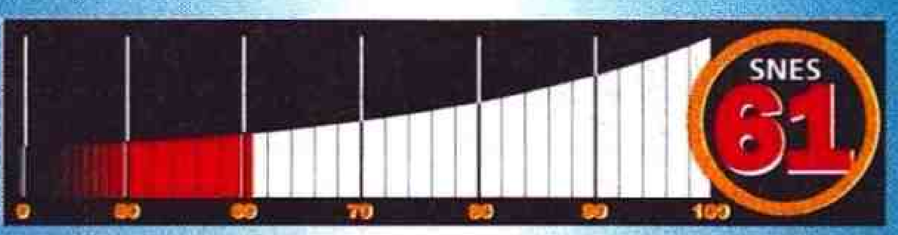
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Pink Goes to Hollywood**
Casa	**Tecmagik**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**2**

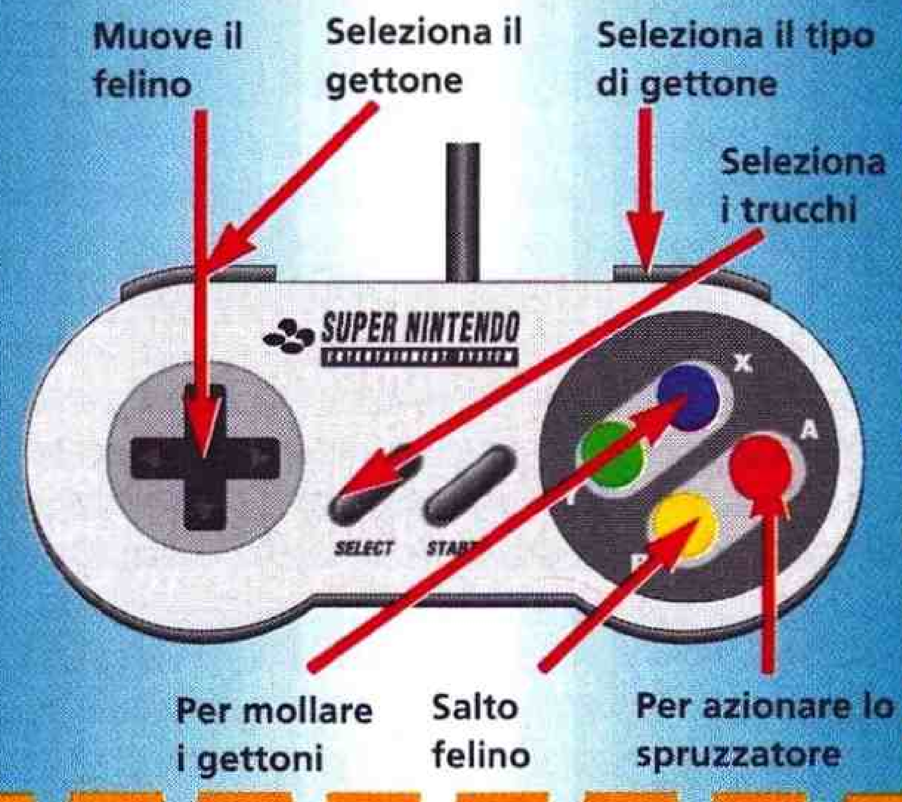
PIATTAFORME



Grafica	Sonoro	Giocab	Sfida
Indubbiamente varia ma non al livello di altre realizzazioni. Un po' piatta.	Gli effetti fanno ridere e le musiche sono quelle che conoscete	I fan potranno appassionarsi, e gli altri tireranno la cartuccia al gatto	Tanti livelli graficamente diversi ma strutturalmente simili



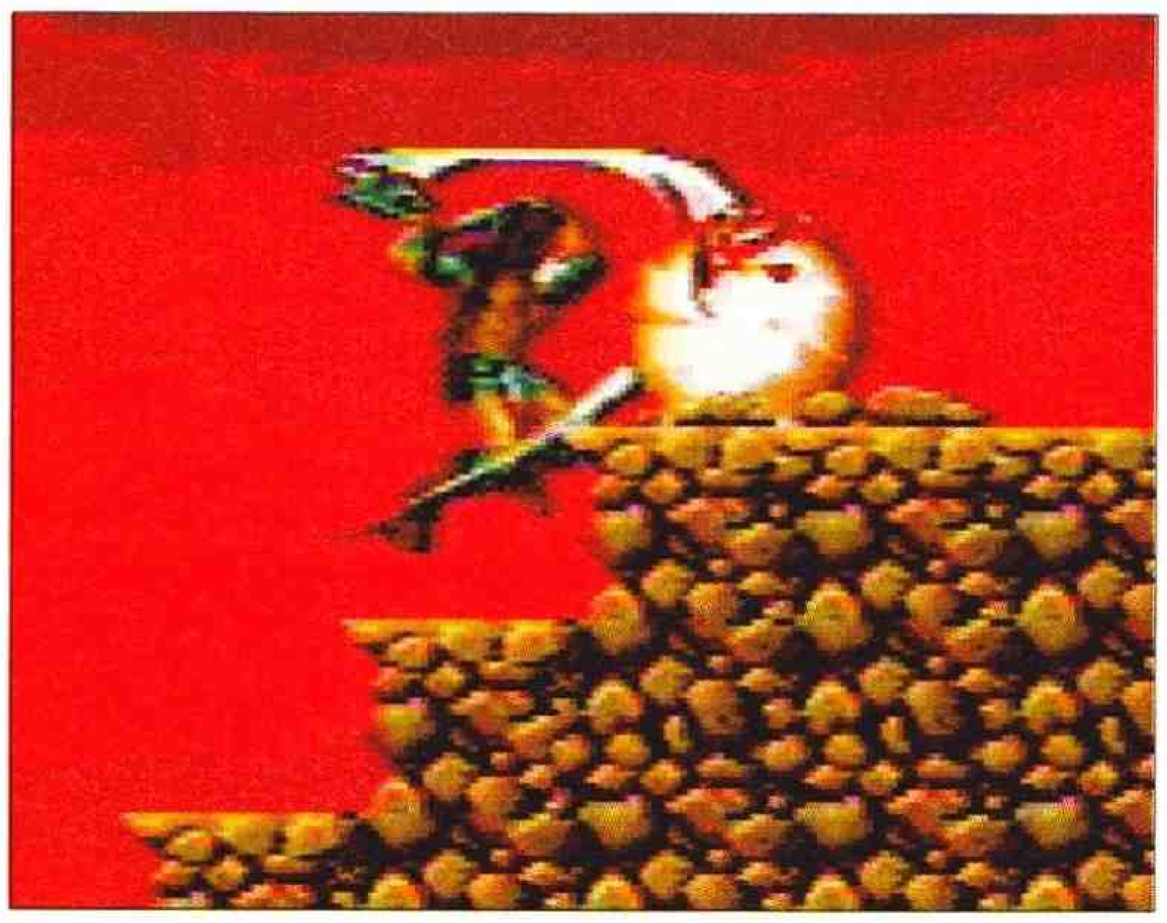
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

BLADES OF VENGEANCE



"Tu sei la mia vita, altro io non ho". Vogliate perdonare la mia somma incuria che mi fa abbandonare a parentesi spirituali su queste pagine, ma il fatto è che il tempo stringe. Così come si stringeranno le mie pupille se non smetterò di giocare a *Blades of eccetera, eccetera...*

Oramai sono vecchio, ho le rughe, le ciglia canute, le mani stanche: devo pur preoccuparmi del momento in cui lascerò le sofferenza terrene per ascendere al cielo e trovare pace e ristoro dell'anima nei secoli dei secoli. Amen. In vita fui un malandrino, uno sprite di *Blades of Vengeance*, nel periglio e nella malasorte, bruciai d'orgoglio e di passione vera. Ciò non toglie che passai la mia esistenza intera in un maledettissimo gioco di piattaforme a scorrimento orizzontale. Tagliamola corta. *Blades of Vengeance* è un *Golden Axe* in due dimensioni. Potete scegliere se attraversare gli otto livelli che costituiscono lo spirito (e, ovviamente, anche la

Come t'affetto lo zombi in tre mosse: saltare, colpire e servire in tavola ancora caldo...

GERARDO, MA CHE NUMERO HAI FATTO?

"Non lo so mamma, non mi ricordo, ma aspetta... ho giustappunto qui sottomano una pingue lista dei numeri che ho fatto durante l'arco del mese, e ti giuro che, quanto è vero il toupet di Pippo Baudo, ogni volta ho ottenuto qualcosa in cambio. Ecco l'elenco dei numeri che ho fatto, accompagnato peraltro da una breve descrizione del servizio ad ognuno collegato".

144-66-5894: Pozione dell'invisibilità. Vi rende, er, invisibili, riuscendo a contrariare i mostri di cui gli stage invero pullulano.

144-11-5841: Campo di Forza. Da non confondere con "Campo di concentramento" o "Campo di Forza (Italia)". Il primo era un perimetro alquanto infelice e il secondo è individuabile in ogni 3cm in cui cresca un carciofone adepto, specie che sembra attecchire piuttosto rapidamente. Il campo di forza, invece, vi protegge da OGNI TIPO di attacco nemico. Lo so che pare assurdo, ma tant'è.

144-99-8473: Pozione a gas. Si usa soltanto nei dungeon tetri foschi e ammuffiti e serve a non farsi escoriare la cute, che è qualcosa di prezioso e di cui bisogna prendersi incessantemente cura (causa, questa, perorata in tempi non sospetti dal noto filosofo Epidermide).

144-66-9673: Armatura. Vi permette di utilizzare gli attacchi speciali e vi protegge dalle avviluppanti spire di malsane correnti ectoplasmiche, che tanto nel gioco non ci sono e quindi i mostri vi seccano ugualmente.

144-11-9882: Lasonil. Siamo qui curvi sulle tastiere afflitti e feriti dentro per la prematura scomparsa del camion del Lasonil (dove passava portava con sé una scia di primavera e di musichette idiote), ma arriva *Blades of Vengeance* a offrirci almeno una spalla su cui piangere: se beccate una boccetta piena di roba rossa, andate tranquilli, perché non è sangue del noto druido Poggiolaus, ma una semplice pozione che vi ridà energia. Il camion, comunque, ve lo potete scordare.

144-11-3361: Anello di Mida. Può trasformare i nemici in sacchetti ricolmi d'argento, ma, dato che dovete crepare al quinto livello, potete anche ignorarlo con disprezzo.

144-66-7841: Bacchetta Magica. Anche voi come Silvan! Rivivete in casa vostra l'allegria e lo stupore che hanno accompagnato le esibizioni dei più grandi prestigiatori! Polverizzate il nonno! Estinguete la cuginetta! Nuclearizzate il pappagallo! Tutto questo è facile e indolore, con la straordinaria bacchetta magica del catalogo Electronicartz.

Le magie non sono fatte malaccio, ma il gioco non è niente di speciale. Il nostro canonico barbaro a caccia di zombi e nemici ameni. Sai che palle...

ciccia) del gioco calandovi nei pelosi panni del barbaro di turno (rinomata è l'alacrità di questi ultimi nel profondere impegno e fatica nelle loro rigogliose piantagioni di piattole), della barbara (che non è malaccio) o del magaccio spelato di turno.

Affrontando orde su orde di impavidi zombie e oltrepassando con astuzia e caparbietà i mostri di fine livello, i nostri collezioneranno incantesimi e pozioni, e basta. Stop. Semaforo inequivocabilmente rosso. Non è forse abbastanza per un gioco che esce nell'anno di grazia 1994? La nostra coscienza vorrebbe far capovolgere la scatola cranica per far uscire tutti, ma proprio tutti gli insulti del caso. Effettivamente, *Blades of Vengeance* è divertente come evirare un cammello, anche se giocando in due contemporaneamente non è poi così squallido. Il problema è che neanche a livello tecnico il gioco accende nuove lampadine: sembra un seguito boccheggiante di *Risky Woods* e gli incantesimi non sono davvero niente di speciale. C'è molto da affettare e sgranare negli otto livelli di *Blades of Vengeance*, e questo potrebbe placare i fan di *Golden Axe* che hanno già esplorato a fondo tutti e tre i titoli della serie. La confezione di *Blades of Vengeance* è molto bella e appariscente, ma non fatevi fuorviare da una manciata di colori ben piazzati: sembra di essere tornati all'epoca d'oro degli otto bit.

Il pelataccio introduce i due eroi alla loro pericolosa missione.

Piacerà ai giocatori meno pretenziosi: *Blades of Vengeance* non è fatto troppo male, anche se la trama è eccitante come la ricetta della Polenta della Valsugana, e se avete proprio tanti soldi (oltre a una spiccata propensione per il genere) potete anche prenderlo, ma soltanto dopo aver finito sedici volte di fila *Gods* e *Soldiers of Fortune*. In effetti, andando avanti, il gioco migliora, ma rimane comunque discretamente frustrante a tratti. Mancano le password e le idee: *Blades of Vengeance* era già vecchio il primo giorno di programmazione e non sembra più giovane neanche con dieci collant attorcigliati sul Mega Drive.

•Apecar

La nostra barbara, naturalmente questo non è il suo nome, si esibisce in un affondo con la spada.

Sprite grandi ma fondali poveri e animazioni datate. Insomma, un titolo che dimostra anni. Eppure è nuovo.

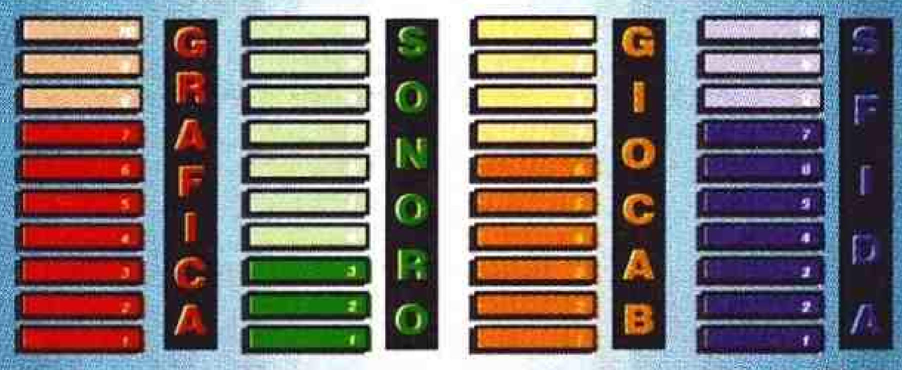
COMMENTO

Prendete qualcosa di forte prima di giocare a *Blades of Vengeance*. Il gioco non fa davvero nulla di più del suo dovere, e va bene che ormai noi siamo diventati esigenti e non ci divertiamo che con gli spot di Berlusconi, ma davvero *Blades of Vengeance* come eccitante è peggio dell'acqua santa. Poteva essere fatto molto meglio e l'Electronic Arts non ha scuse per la realizzazione tecnica trascurata di certi aspetti della grafica (le animazioni fanno pena), che letteralmente scompare se messa accanto a roba tipo *Puggsy* o al discusso *Sonic 3*, che comunque è (incredibilmente) più fresco. Le magie non sono male, ma per il resto, *Blades of Vengeance* è così nella media che finisce per sembrare sotto la media. Un gioco datato che non dimostra i pochi mesi di vita, un gioco, insomma, che porta male gli anni che ha, anzi, malissimo. E nella fiumana di cartucce, chi va sotto beve, e in genere ci rimane. Se amate il genere potreste lanciare una ciambella, ma potreste anche tirare su un aspirante suicida.

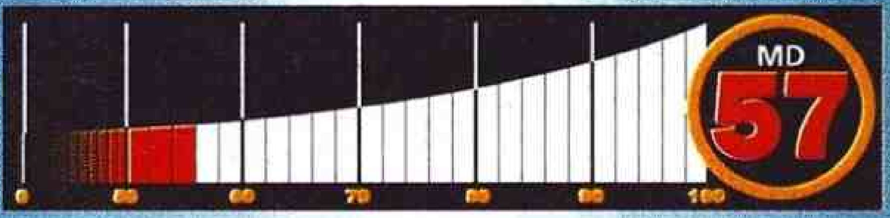
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Blades of Vengeance**
Casa	**Electronic Arts**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

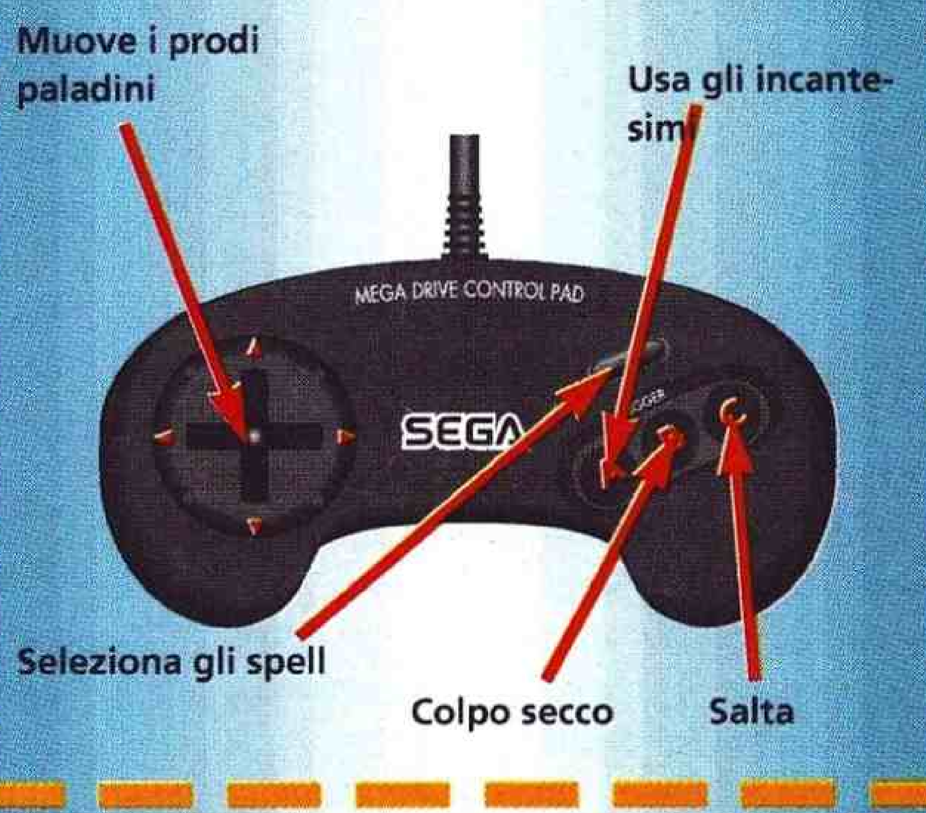
AZIONE



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Limitata nelle animazioni, sprite abbastanza curati. Rimane comunque banale	Una motosega su una lavagna	Precotto e forse avariato	Otto livelli di furiosa e entusiasmante (yawn) azione



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

-Come va, là dentro? - Bene, bene, ma che colore c'hanno 'ste vene... Che ha mangiato, le cozze? - Come stanno i polmoni? - Da qui si vede tutto nero... Ci credo: fuma due pacchetti al giorno!...

Bizzarra conversazione, nevvero? Una conversazione che potrebbe avvenire soltanto in un lontano futuro, in un mondo dominato dalle mega-corporazioni commerciali e dalla tecnologia super-sviluppata. Siamo sul pianeta Bodor, il quarto dal sole di un lontano sistema stellare minerario. L'ottantacinque percento della popolazione vive nel due percento del territorio: il resto della superficie del pianeta viene super-sfruttato dalle corporazioni che estraggono i minerali e i metalli preziosi dalle profonde viscere della terra.
Le due principali corporazioni di Bodor sono la Cybertech (la prima in assoluto per fatturato e potenzialità economico-politiche) e la Axiom, ovvero la sua più grande concorrente.
Il nuovo presidente della Axiom, Argen Stark, ritiene i dirigenti della Cybertech responsabili dell'assassinio del suo predecessore e intende assumersi qualunque rischio e fare qualsiasi cosa pur di rubare alla concorrenza il titolo di "Numero Uno". Grazie a una nuova tecnologia recentemente scoperta e all'alleanza con uno scienziato e chirurgo infiltrato nella Cybertech, Stark ha deciso di tentare un

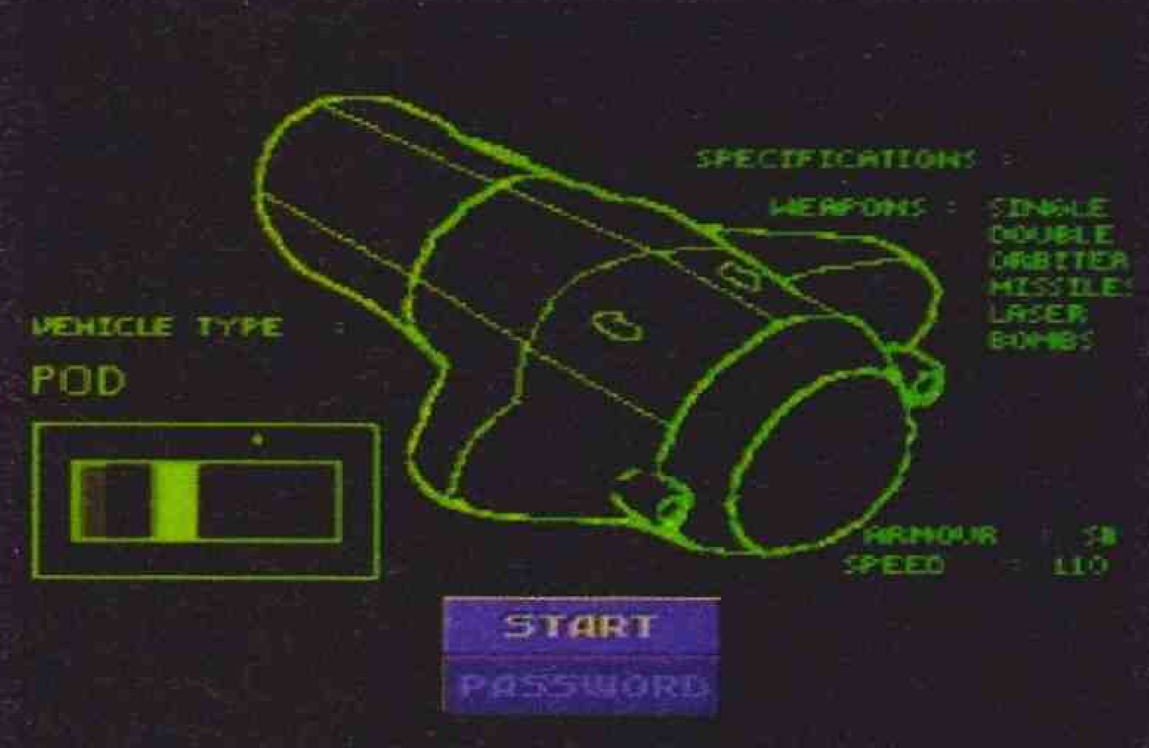
Mentre viaggiate nella vena del braccio sinistro dovrete affrontare queste micro-navi che vi verranno contro.

Le esplosioni sono molto belle ma, mi chiedo, con tutto questo spara-spara, come si sentirà il paziente!

COME T'AMMAZZO IL DROIDE...

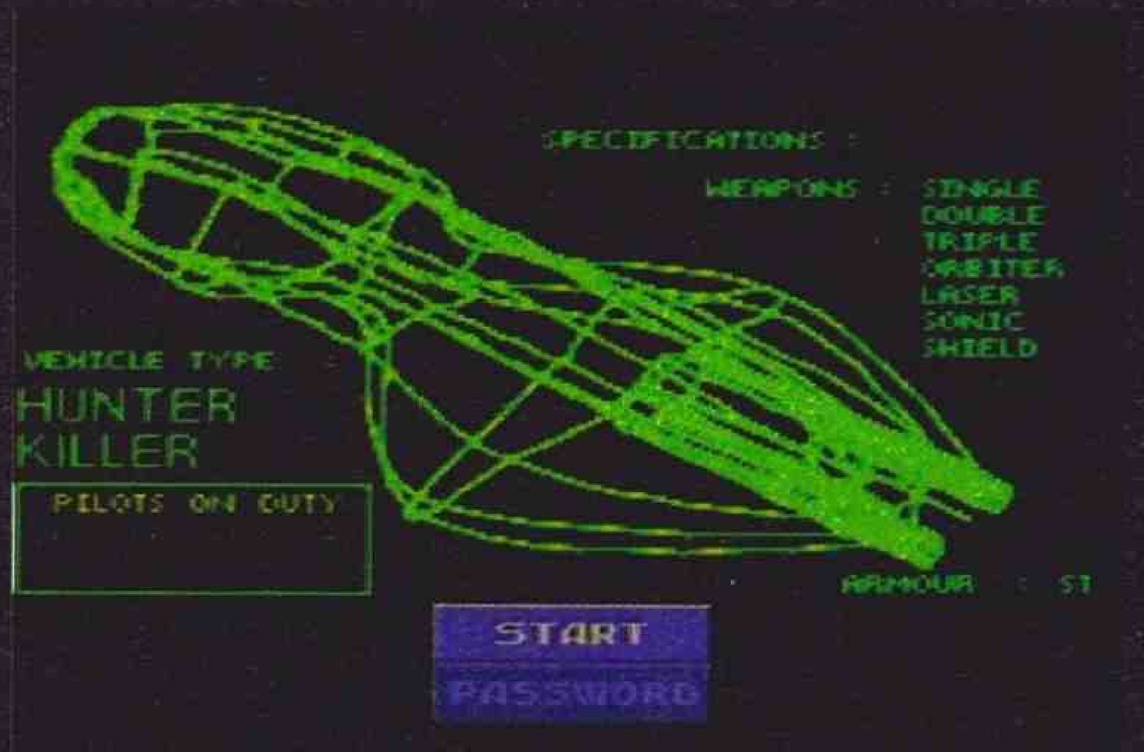
Ecco i tre tipi di mezzi che potrete (e dovrete!) utilizzare per distruggere il Grey M.

SPOOK SERIES 4 POD



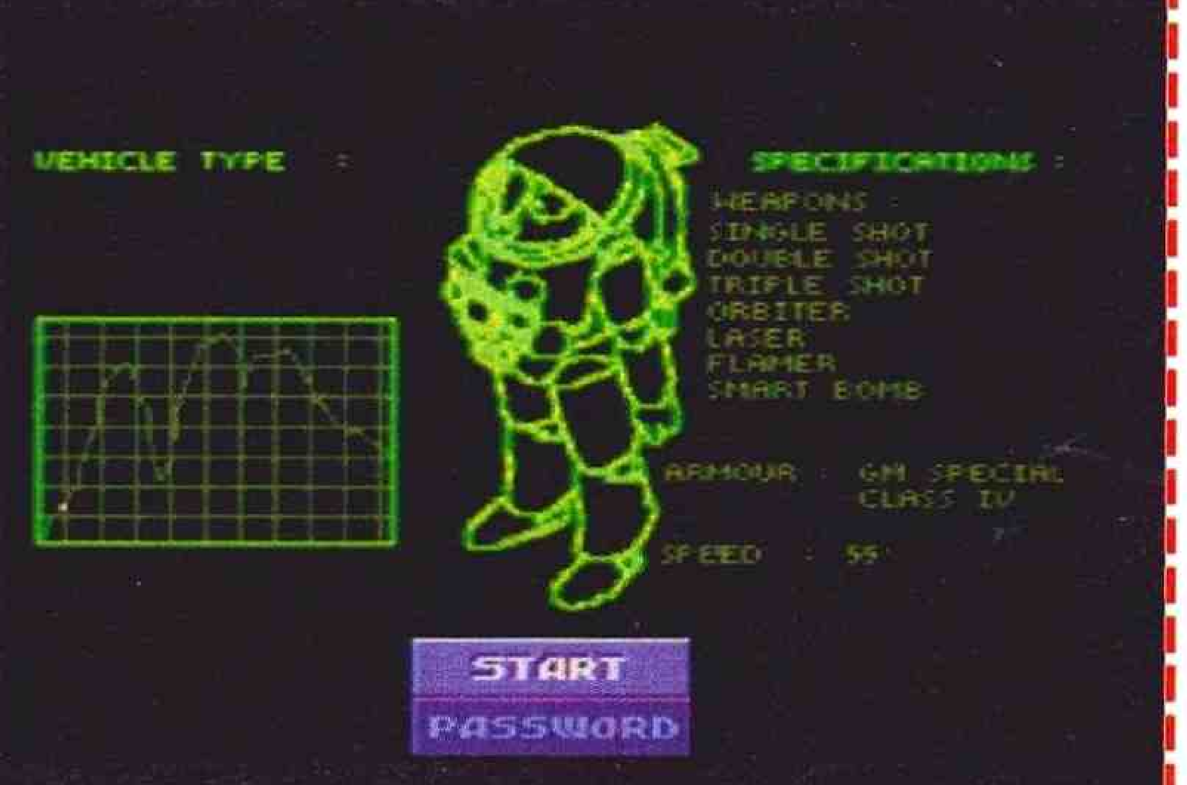
Origine: Cybertech Incorporated
Tipo: Navicella di recupero
Motore: S-421 Caterpillar
Massima Profondità: 600 piedi
Armamento: Due cannoni laser, impulsi 4X4
Sezioni: 1) Vena Cefalica; 3) Vena Cava Superiore e Cuore
Armi montate: Fuoco Singolo - Doppio Fuoco - Cannone - Missili - Laser - Smart Bomb

HUNTER KILLER RS-18



Origine: Cybertech Incorporated
Tipo: Sommergibile
Motore: S-422 Caterpillar
Massima Profondità: 548 piedi
Armamento: Cannoni gemelli, impulsi intensi 16X16
Sezioni: 2) Polmone Sinistro; 4) Carotide
Armi montate: Fuoco Singolo - Doppio Fuoco - Triplo Fuoco - Cannone - Laser - Toriolaser - Scudi

S2-21 TUTA PRESSURIZZATA



Origine: Cybertech Incorporated
Tipo: Tuta pressurizzata
Motore: ST-12 propulsione singolo jet
Massima profondità: 400 piedi
Armamento: Singolo laser, impulsi 3X3
Sezioni: 5) Cervello
Armi montate: Fuoco Singolo - Doppio Fuoco - Triplo Fuoco - Cannone - Laser - Fuoco Rapido - Smart Bomb

GAME power
help
COOL SPOT MD
JURASSIC PARK MD-SNES
4
JURASSIC PARK • COOL SPOT

JURASSIC PARK

Ricreati da campioni di DNA, i più possenti e pericolosi animali della Terra riprendono la loro vita preistorica come se gli ultimi 65 milioni di anni non fossero passati. Avete visto il film? Ora beccatevi il gioco! Scegliete il ruolo del Dr. Grant o del Raptor, e gettatevi in una corsa mozzafiato per la sopravvivenza in un mondo primitivo, in cui sopravvivono solo i più forti e veloci. Grazie anche alla musica e alla grafica, che vi lasceranno di stucco, *Jurassic Park* è destinato ad avere almeno tanto successo quanto ne ha riscosso il film.

MD MEGADRIVE

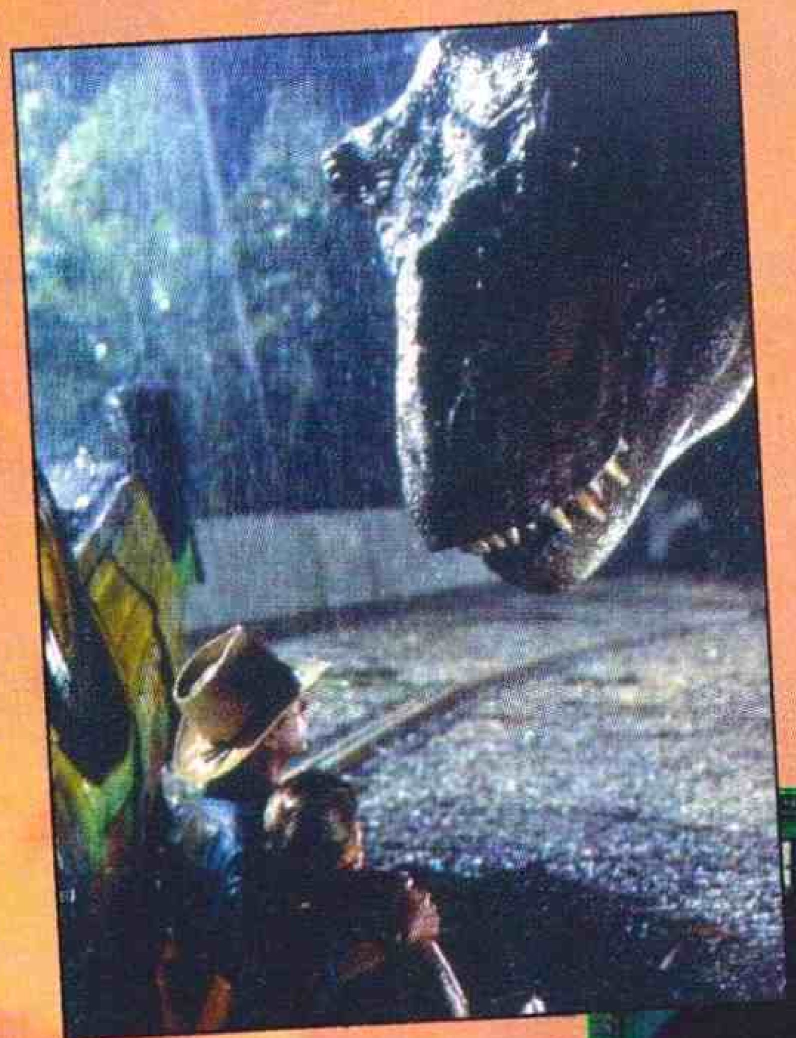
Giungla

I lampi squarciano il cielo, poi restano solo le tenebre. Improvvisamente, delle mascelle enormi addentano e stritolano il retro della vostra jeep, gettandovi per terra. Confusi, ma vivi, vi ritrovate da soli in mezzo alla giungla. Il primo livello vi farà conoscere la vera potenza di queste bestie: il triceratopo, il volo del pterodattilo e la mortale precisione dello sputo del dilofosauro.

Un dilofosauro: bastano due dardi blu per renderlo inoffensivo. Saltate oltre e sparate al pterodattilo. Saltate sulle tre radici e scivolate giù. Saltate, non appena i rami dietro di voi scompaiono. Dovreste atterrare sani e salvi, evitando le spine.

Non è certo il posto migliore in cui avere un incidente. Non fate arrabbiare il triceratopo; prendete le vostre armi e saltate, passando oltre la sua schiena. Se dovete metterlo fuori combattimento usate le granate a gas. Se carica, nascondetevi sotto la jeep. Lì non riuscirà a prendervi.

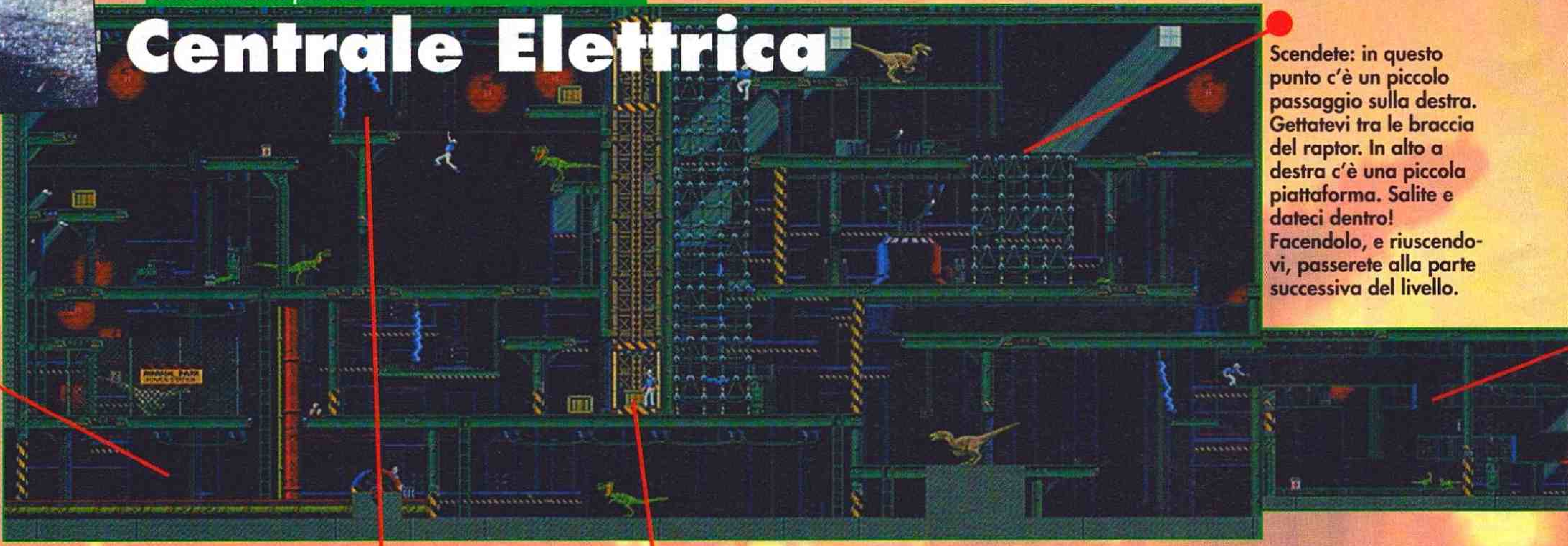
Saltate sulla piattaforma e prendete i dardi rossi – sono molto utili! Scivolate ancora sulle tre radici e colpite i due pterodattili con i dardi. Troverete altri dardi blu. Prima delle spine c'è una buca. Saltate sul ramo: dovreste arrivare molto in alto; premendo a destra in aria dovreste scansare le spine.



Oltre a dover combattere contro i dinosauri, in questo livello, composto da tre stage, dovrete superare (evitandoli) degli elettrodi in tensione che lanciano scintille. Quando vi troverete sugli ascensori, premete in su o in giù la croce direzionale: in questo modo dovreste riuscire a spostarvi su piattaforme altrimenti irraggiungibili. Tornerà utile anche la tecnica, appena appresa, di procedere appendendovi con le mani. Spingendo le scatole, inoltre, potete raggiungere piattaforme oltre la vostra portata.

Scendendo dovreste arrivare in questo punto. Usate le piante rampicanti per attraversare, appendendovi con le mani; vi aspettano dei bonus di energia e delle armi. Ok? Lasciatevi cadere e colpite con i dardi i due procompsognati e il dilofosauro.

Centrale Elettrica



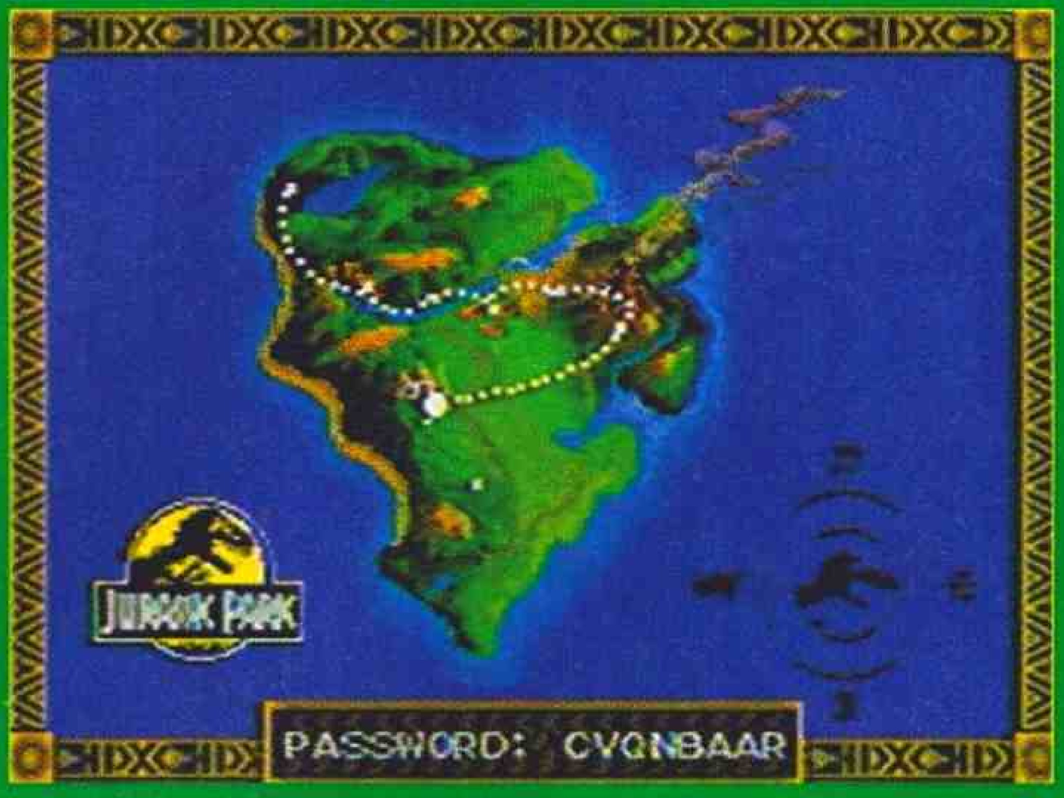
Partirete da qui: salite le scale fino alla prima piattaforma. Un raptor vi cadrà quasi addosso; usate un dardo rosso e spostatevi velocemente. Andate verso l'alto, usate la scatola e proseguite. Arrampicatevi appendendovi con le mani fino alla prima valigetta di pronto soccorso.

Scendete: in questo punto c'è un piccolo passaggio sulla destra. Gettatevi tra le braccia del raptor. In alto a destra c'è una piccola piattaforma. Salite e dateci dentro! Facendolo, e riuscendovi, passerete alla parte successiva del livello.

Un sistema per evitare gli elettrodi è quello di scendere, sparare allo sputatore, salire la scala e attraversare il vuoto appendendovi con le mani. Poi, usando la stessa tecnica, continuate verso destra.

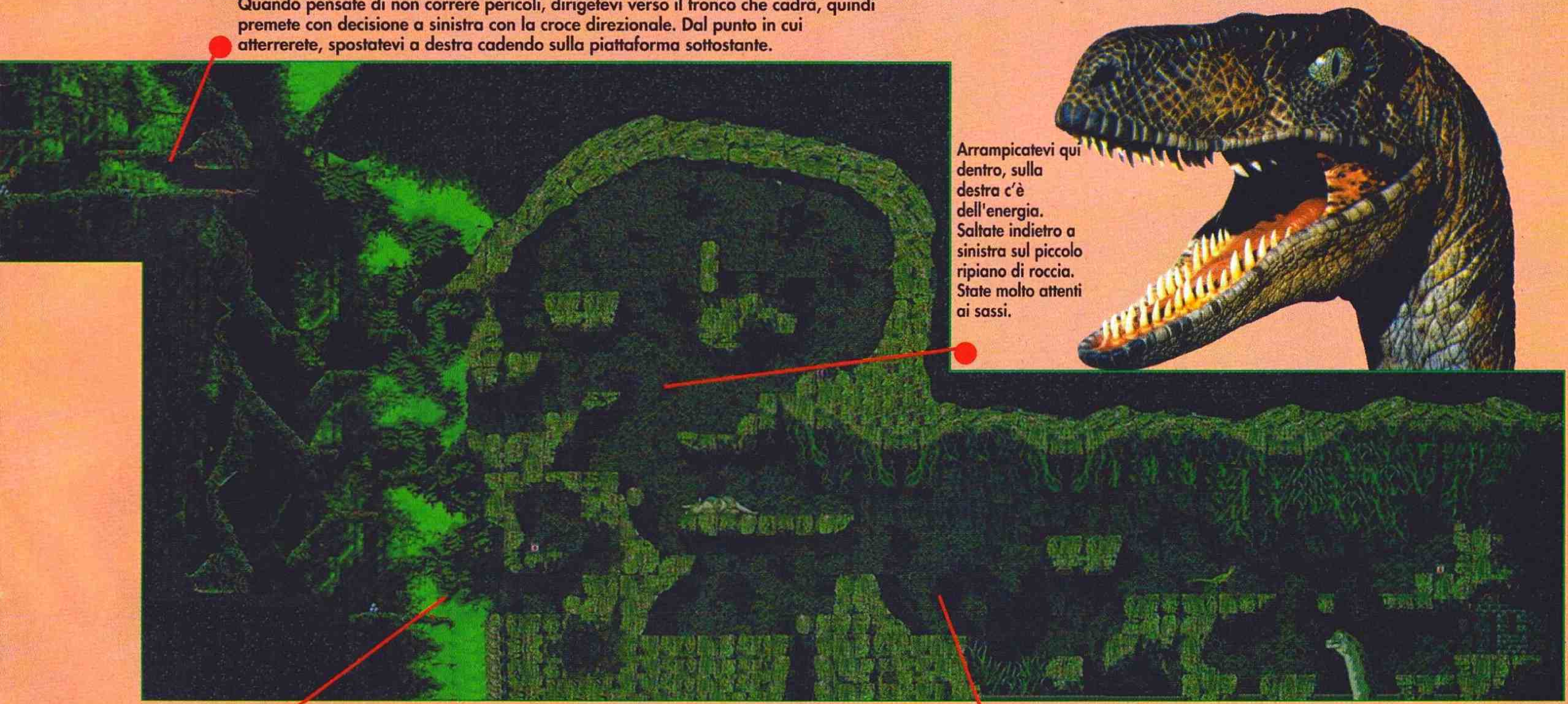
Spingete la scatola nell'ascensore. Premete in giù la croce direzionale. Spingete fuori la scatola e procedete attraverso il passaggio. Scendete le scale e sparate allo sputatore. Dirigetevi sulle scale e arrampicatevi sulle apparecchiature elettriche a sinistra. Cercate di non rimanere folgorati! C'è uno schema da seguire: guardate e muovetevi con molta attenzione, fino in cima. Siate prudenti: c'è un altro raptor che vi attende all'entrata.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.



Siamo a Jurassic Park, un'isola senza eguali al mondo. Un violento uragano improvviso si abbatte sul parco, intrappolando gli uomini e liberando gli animali più terrificanti della storia. Scegliendo di giocare nei panni di Grant, combatterete da soli per liberare i visitatori e riconquistare la libertà. Potrete farcela solo evitando i sauri e raccogliendo tutte le armi e i power-up che troverete. Ricordatevi, solo i migliori sopravviveranno.

Quando pensate di non correre pericoli, dirigetevi verso il tronco che cadrà, quindi premete con decisione a sinistra con la croce direzionale. Dal punto in cui atterrerete, spostatevi a destra cadendo sulla piattaforma sottostante.

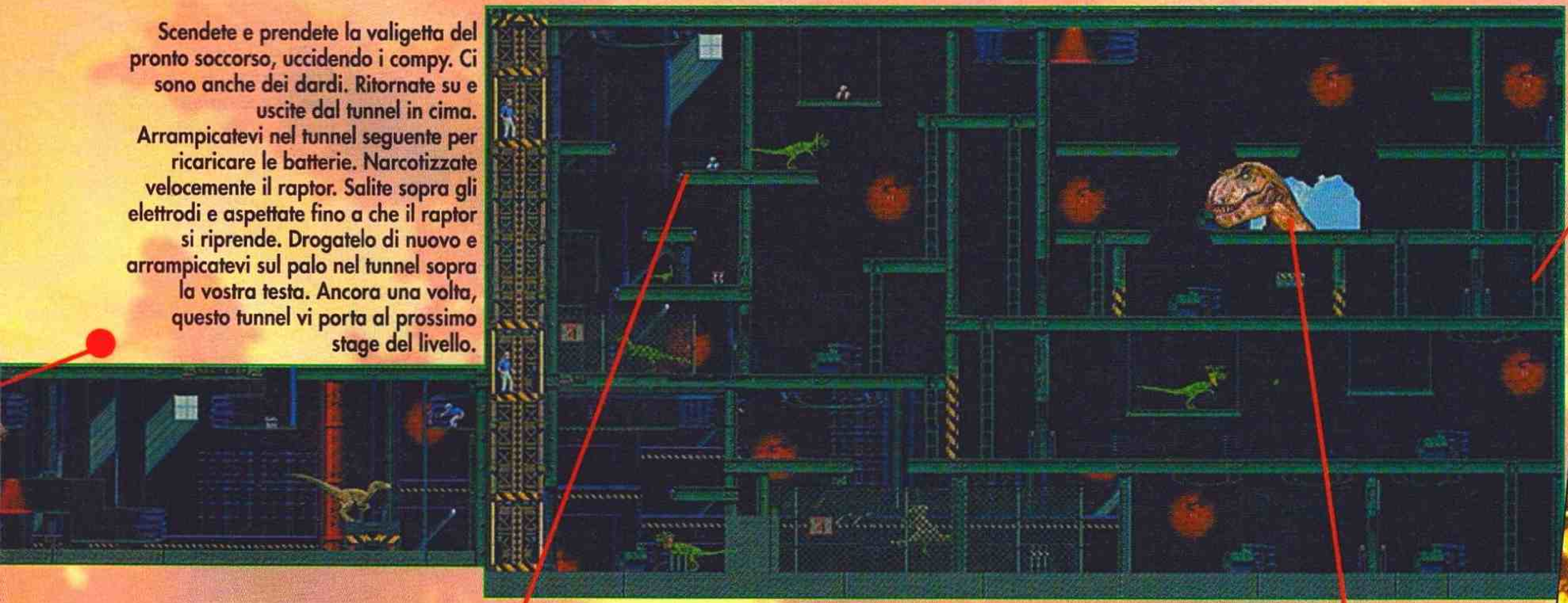


Arrampicatevi qui dentro, sulla destra c'è dell'energia. Saltate indietro a sinistra sul piccolo ripiano di roccia. State molto attenti ai sassi.

Un bel bestione, non è vero? Attenti a quel pterodattilo. C'è un bonus di energia nascosto nella caverna a destra: prendetela! Tornate fuori e cadete dal lato sinistro della piattaforma. Vi ritroverete dietro alla caverna soprastante! Fantastico!

Lasciatevi cadere dalla piattaforma e saltate le spine. Scavalcate la buca e salite dall'altra parte. Bye bye, sputatore! Ora è meglio dirigersi a destra e raccogliere il bonus di energia. Lasciatevi cadere sulla testa del brachiosauro e saltare a destra verso l'uscita. Comunque, questo livello può essere risolto anche in altri modi.

Scendete e prendete la valigetta del pronto soccorso, uccidendo i compy. Ci sono anche dei dardi. Ritornate su e uscite dal tunnel in cima. Arrampicatevi nel tunnel seguente per ricaricare le batterie. Narcotizzate velocemente il raptor. Salite sopra gli elettrodi e aspettate fino a che il raptor si riprende. Drogatelo di nuovo e arrampicatevi sul palo nel tunnel sopra la vostra testa. Ancora una volta, questo tunnel vi porta al prossimo stage del livello.



Queste sono le scale che dovete raggiungere. L'uscita del livello è nella stanza sopra. Potreste avere bisogno di un po' di rincorsa per riuscire ad abbattere la porta.

Usate l'ascensore per salire in cima. Scendete sparando a tutti i predatori che vi ostacolano il passaggio.

ATTENZIONE: Questa testa di T-Rex all'inizio non si vede, ma irrompe attraverso il muro (vale la pena vederlo). Standogli lontano e bombardandolo generosamente col gas, riuscirete ad arrivare dall'altra parte e uscire.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc. © 1993.

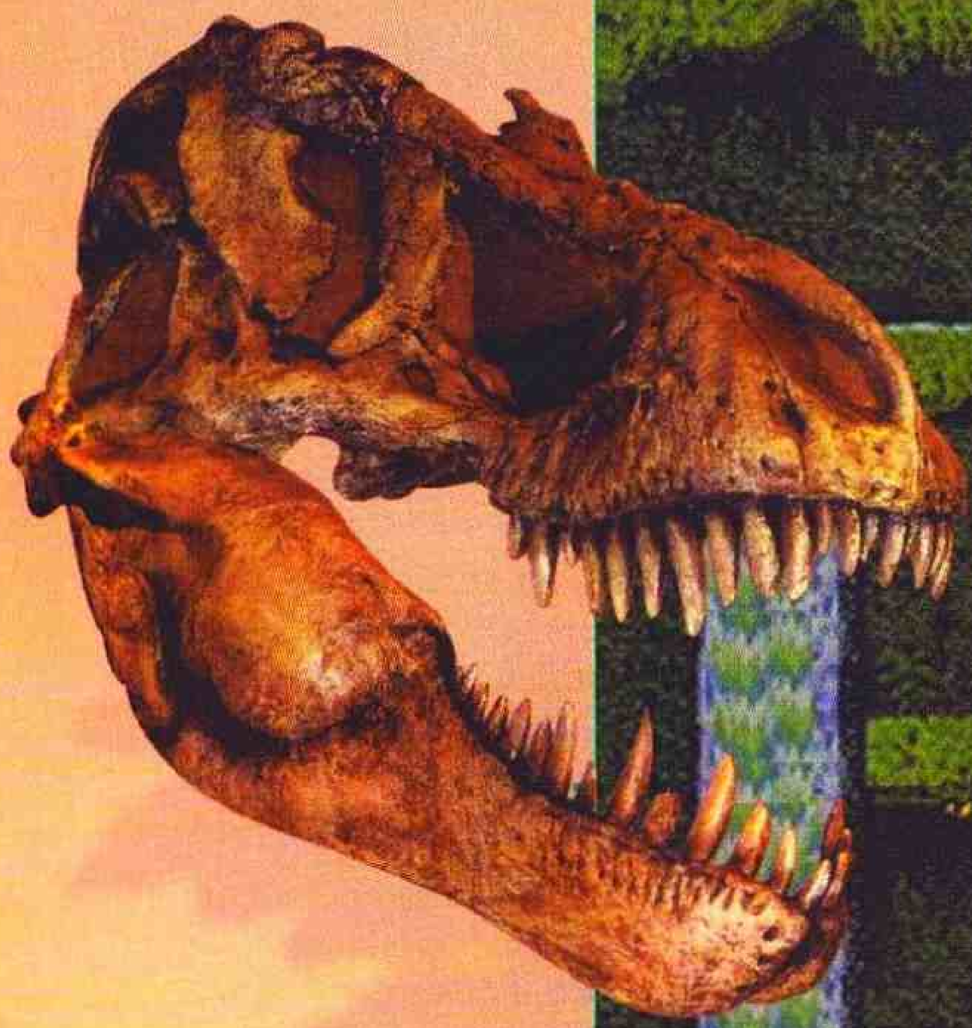
Raccoglierete automaticamente una tanica di benzina salendo sul motoscafo. Se non volete finire giù per le cascate, premete il joypad in avanti, in modo da superarle senza troppi problemi. Appena passati, verrete attaccati da un pterodattilo. Colpitelo coi dardi e andate sempre verso destra. Scendete per le rapide e andate a sinistra prendendo una tanica.

Scendete dalla barca. Dovete cambiare motoscafo, ma prima raccogliete un po' di benzina. Aspettate un attimo per stordire il raptor. Prendete la benza e aspettate ancora. Appena rizza la testa, colpitelo di nuovo e dirigetevi verso destra. Selezionate le granate a gas e saltate il burrone. Intossicate la testa del T-Rex e saltate sul nuovo motoscafo.

Questo stage è riservato a Grant. Tutto ciò che dovrete fare sarà procedere fino al lago sotterraneo sul fondo della mappa. Credete sia facile? Beh, provateci! Scoprirete ben presto che basta poco per morire, che per far andare il motoscafo dovrete raccogliere le taniche di benzina e che dovrete cambiare motoscafo non una volta, bensì due!

Appena sarete sulla nuova barca, non fate niente, altrimenti sulle rapide verrete scaraventati fuori. Alla fine di una serie di rapide, fate girare la barca e non fate niente. Cambiate ancora direzione e lasciate che la corrente vi trasporti lungo gli ultimi due salti. Continuate la vostra discesa fino al dilofosauro, che dovrete eliminare, sempre con il gas. Saltate sul pezzo di terra accanto. Colpite con i dardi il raptor e il pterodattilo, prendete la benzina e ritornate sul motoscafo. Non dimenticatevi che il dilofosauro si sarà ripreso!

Appena arrivate al bordo della cascata, giratevi verso destra improvvisamente per evitare di cadere. Poi, andate verso la prossima tanica di benzina.



Puntate a destra o incapperete in un'altra testa di T-Rex. Preparatevi e colpitelo con le granate a gas finché non sarete ben lontani.

Dopo essere scesi dalla piccola cascata, concedetevi una follia lasciandovi cadere da quella sotto, che è molto più grossa. Benvenuti nel lago sotterraneo.

Quando la barca passa sul bordo, saltate in questo punto e vi salverete. Arrampicatevi e troverete un'altra barca, grazie a Dio l'ultima. Saliteci sopra, lasciatevi portare lungo le rapide e andate a sinistra. Ci siete quasi!

Fortunatamente, il brachiosauro è erbivoro. Aspettate che abbassi la testa e superatelo velocemente. Dirigetevi oltre questi bestioni e saltate fuori dal motoscafo sul bordo subito sotto il triceratopo. Prendetelo a granate un po' di volte e dirigetevi verso l'uscita del livello.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Questo livello non sarà facile, quindi preparatevi. Dovrete aprire i portelli che bloccano alcuni passaggi, scalare le catene mobili, scansare i getti di vapore e arrampicarvi sulle teste dei brachiosauri(!), usandoli come ascensori preistorici. State attenti alle ossa di dinosauro e ai compy che non vedono l'ora di prendervi.

Qui ci sono un sacco di raptor, quindi cercate di non andarci. Piuttosto, correte per attraversare la parte superiore. L'uscita è subito a destra.

Attaccate il T-Rex con il gas e salite lungo scala, bombardate ancora la testa con il gas e correte a sinistra.

Stazione di Pompaggio

Spegnete il getto di vapore e salite usando la scatola. Sul serbatoio d'acqua, i getti di vapore sono intermittenti, al momento giusto saltate giù evitando il raptor. Scendete e salite sulla trave.

Colpite il raptor con i dardi e premete l'interruttore. Salite con le catene mobili. Premete a destra e cambierete catena; non tutte si muovono. In cima, aspettate la scatola galleggiante e usatela per attraversare il serbatoio. Saltate fuori e andate a destra.

Raggiungete subito questo interruttore. Una volta arrivati, premete in su e si aprirà la botola della scala. Saltate a destra sopra le ossa. Scendete verso i dardi rossi e saltate dall'altra parte.

Sopra la vostra testa ci sono dei razzi e un po' di energia. Spegnete il getto di vapore per arrivarci. Ora tornate in questo punto. Saltate sulla testa del dinosauro e poi nel primo tunnel. La testa se ne andrà, quindi tornate indietro ed entrate nel tunnel inferiore.

Spingete la ruota e aspettate che finisca di ruotare. Usatela per salire sul tubo superiore. Spingete la scatola nell'angolo e salite usando la scala. Poi, andate verso destra.

Dopo aver superato il buco, premete l'interruttore. Le luci lampeggeranno quando la botola sarà aperta. Fate in fretta!

Le armi di Grant

Tanica
Non è un'arma. Senza di questa, il motoscafo non andrà molto lontano.

Dardo blu
Un debole sedativo. Più è grande la bestia, più ne dovrete sparare per farla dormire.

Flash
Queste granate disorientano qualsiasi tipo di dinosauro.

Dardo rosso
Più potenti di quelli blu, ci mettono meno a stordire un dinosauro.

Stun Gun
Stordisce i dinosauri per un breve periodo.

Bombe sonore
Generano un frastuono che mette fuori combattimento i dinosauri.

Gas
Ne userete un sacco, raccoglietene quante potete. Non piacciono ai T-Rex.

Razzo
Questo è molto efficace, in particolare contro i raptor, che non si faranno rivedere.

Pronto soccorso
Le valigette del pronto soccorso servono per fare il pieno di energia.

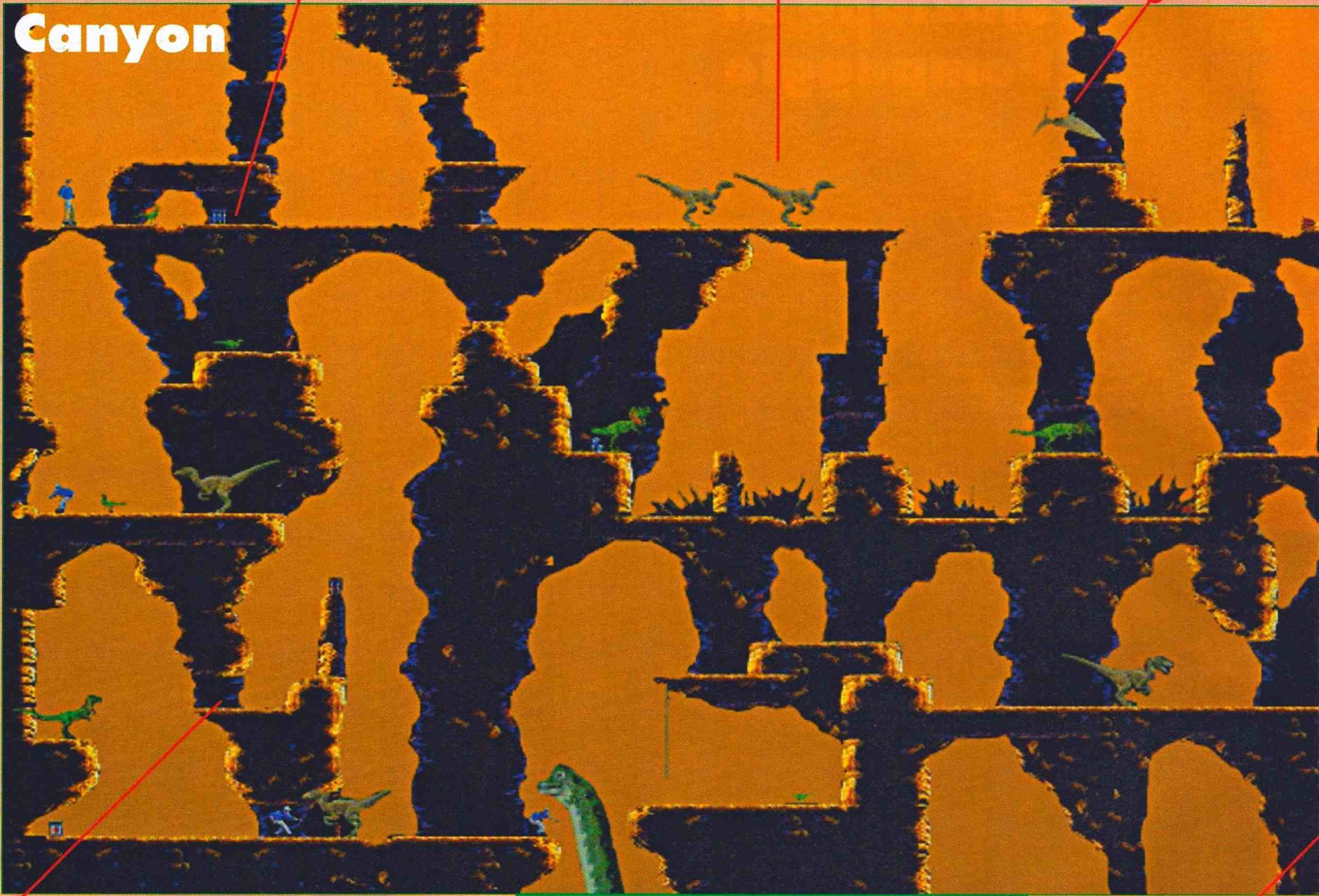
JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Qui troverete delle armi e un dinosauro un po' troppo fastidioso, un compy. Andate a destra.

Sulle prime sembra che questi tipi dormano. State attenti; perché si svegliano proprio nel momento meno indicato. Preparatevi a far fuoco.

Appena alzate la testa, un pterodattilo vi si avventerà contro. Cominciate a spararagli e colpitelo a morte con i dardi. Dall'altra parte della roccia ci sono in attesa un dilofosauro e un altro pterodattilo.

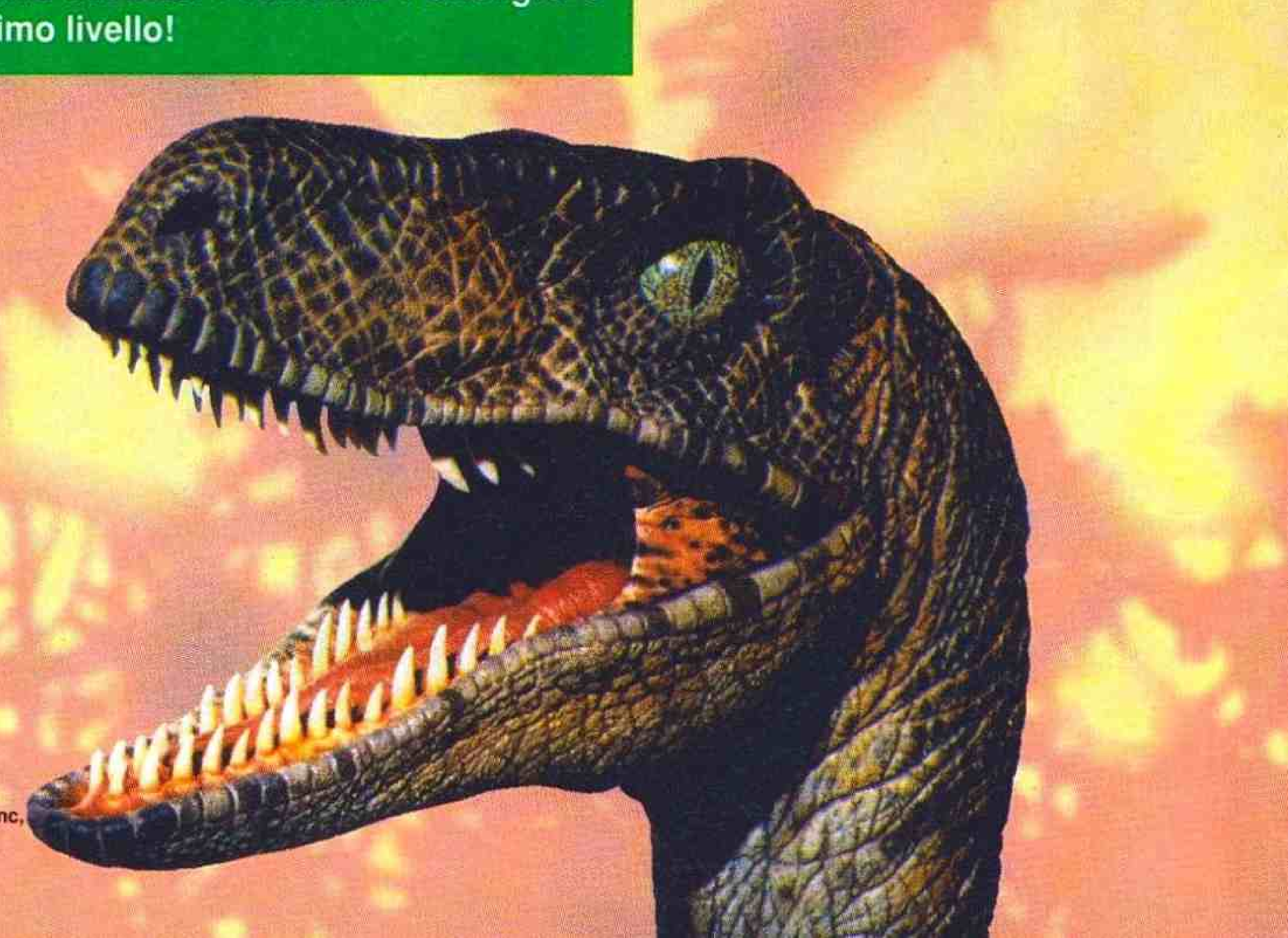
Canyon



Questo piccolo buco è l'unica via d'uscita. Se vi muovete molto in fretta, il dilofosauro non riuscirà a prendervi. Arrivati sul pavimento, strisciate nel cunicolo e date una scaldatina al suo viscido nascondiglio usando la stun gun. Il prossimo avversario è un raptor. Superatelo e stordite il brachiosauro. Attraversate con un salto il baratro e arrampicatevi con la fune.

Il canyon è un livello a dir poco interessante. Incontrerete i soliti problemi, un dilofosauro qua e un raptor là, con un po' di compy tanto per bilanciare la cosa. Dovrete, però, affrontare anche nuovi problemi. Per esempio, in alcuni posti il tetto cede e dovete scansare i grossi pezzi di roccia che cadono dalle arcate. Tra le nuove sfide troverete un brachiosauro che sulle prime non vuole saperne di muoversi. La capacità di persuasione è uno dei vostri aspetti migliori e scoprirete che, dopo avergli sparato un razzo o un paio di dardi, si darà una mossa. Prendete l'energia e preparatevi a calarvi nel prossimo livello!

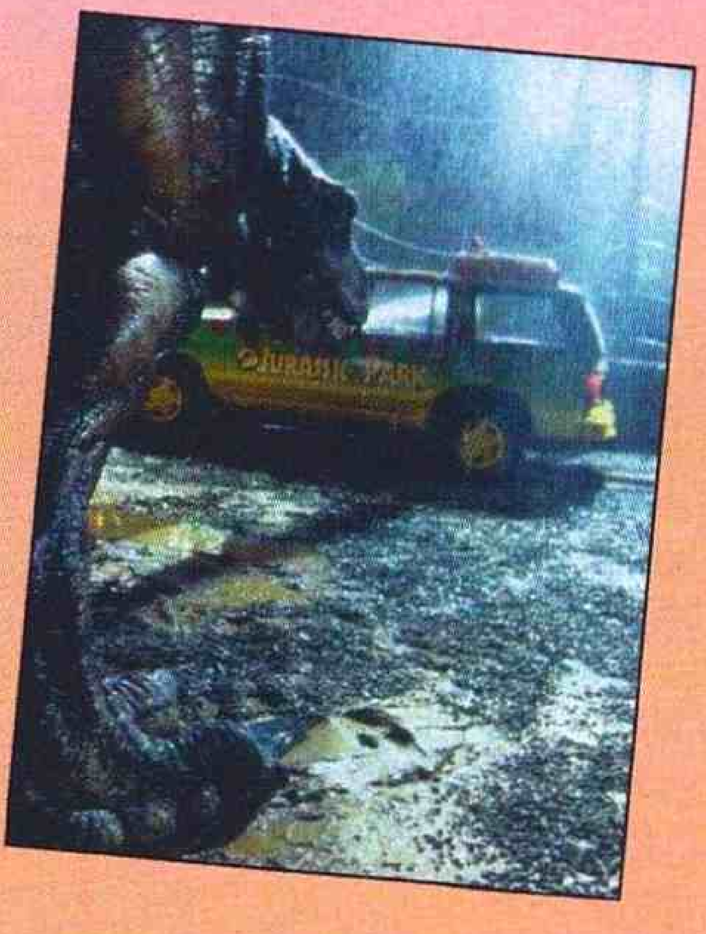
Dopo aver incontrato e battuto il raptor, raccogliete la valigetta del pronto soccorso e saltare indietro, verso il piano di sotto. Questo si dovrebbe aprire permettendovi di cadere nel prossimo livello.

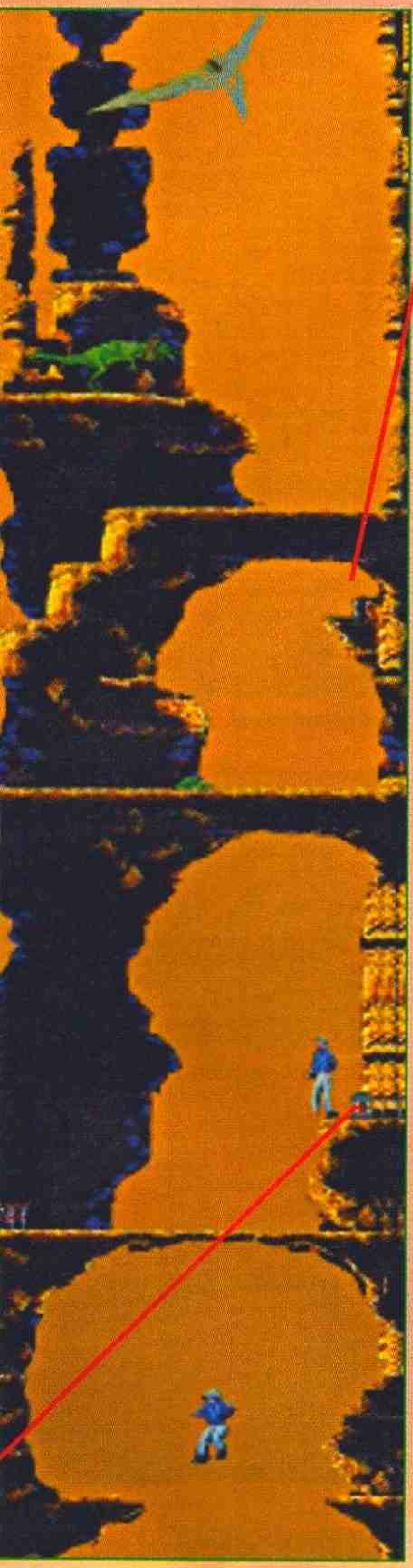


JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc.

ACTION REPLAY

Vite infinite
FF00530003



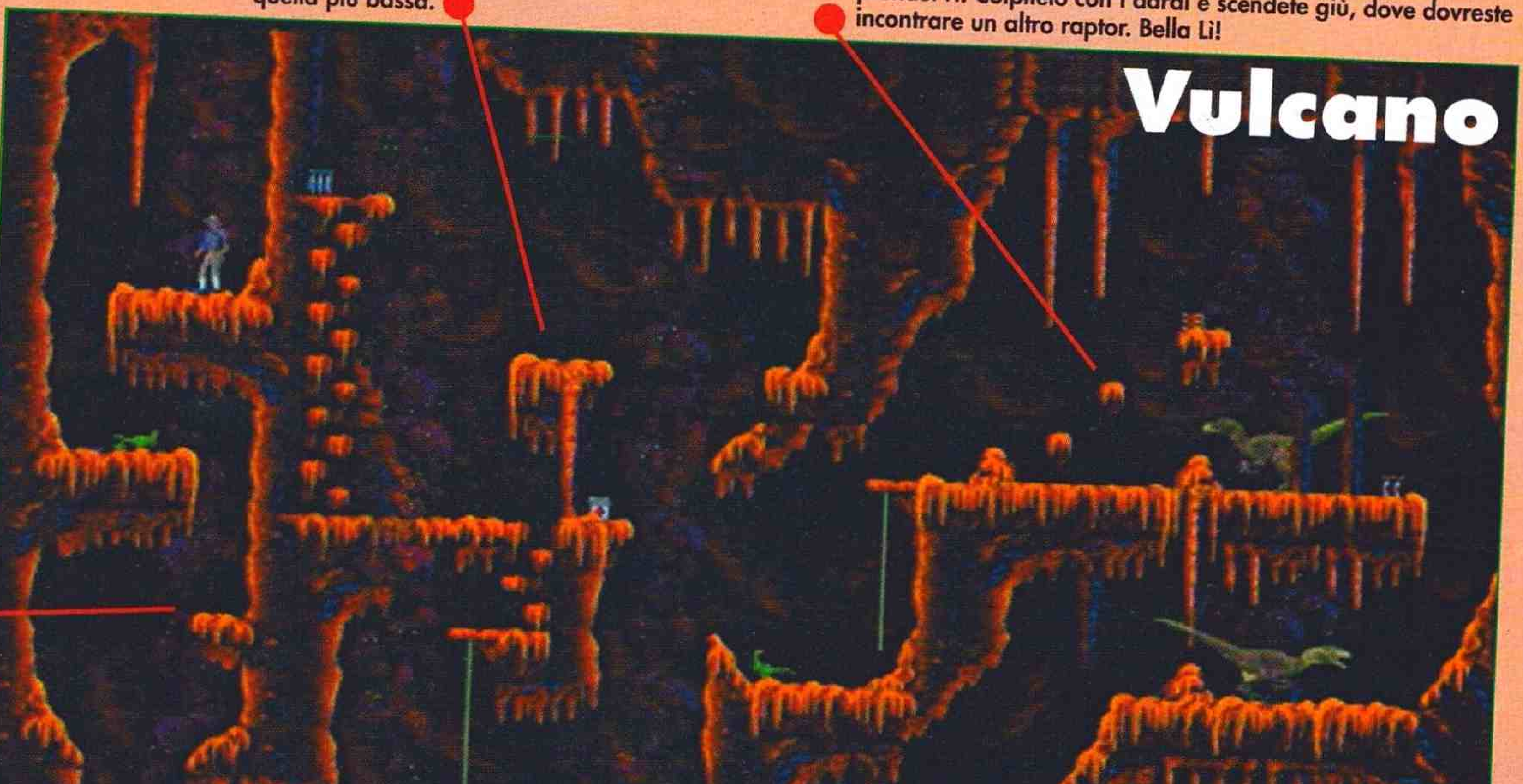


Una granata esplosiva smuoverà le rocce, permettendovi di prendere le armi.

Lanciatevi da questa sporgenza e, dopo essere rimbalzati contro la parete sinistra, premete il joypad a destra. Dovreste atterrare sulla piccola sporgenza sottostante.

Dovete arrivare su questa sporgenza della parete sinistra. Una volta arrivati, saltate sull'affioramento di destra e bombardate di granate il raptor che aspetta il vostro arrivo.

Vulcano



Questo è il primo punto in cui dovete andare. Una volta qui, saltate dalla piattaforma più alta a quella più bassa.

Salite velocemente questi scalini vulcanici, aspettate un attimo, e dovrebbe saltare fuori un raptor che cercherà di prendervi. Colpitelo con i dardi e scendete giù, dove dovreste incontrare un altro raptor. Bella Lì!

Grant dovrà trascinare il suo corpo esausto attraverso i getti di vapore sulfureo eruttati dal vulcano. Seguendo un percorso molto oscuro, incomincerete nell'angolo in alto a sinistra e dovrete arrivare nell'angolo in basso a destra. Questa volta non ci sono da affrontare rocce che cadono, ma all'ultimo minuto, quando meno ve lo aspettate, la piattaforma su cui vi trovate affonda nella lava bollente.

Dopo aver attraversato il passaggio a "S", arriverete qui. Saltate fino all'estrema sinistra del livello. State attenti però, perché basta una sola mossa falsa per finire nella lava.

È meglio saltare queste due ultime piattaforme senza fermarsi, visto che l'ultima affonda nella lava incandescente.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

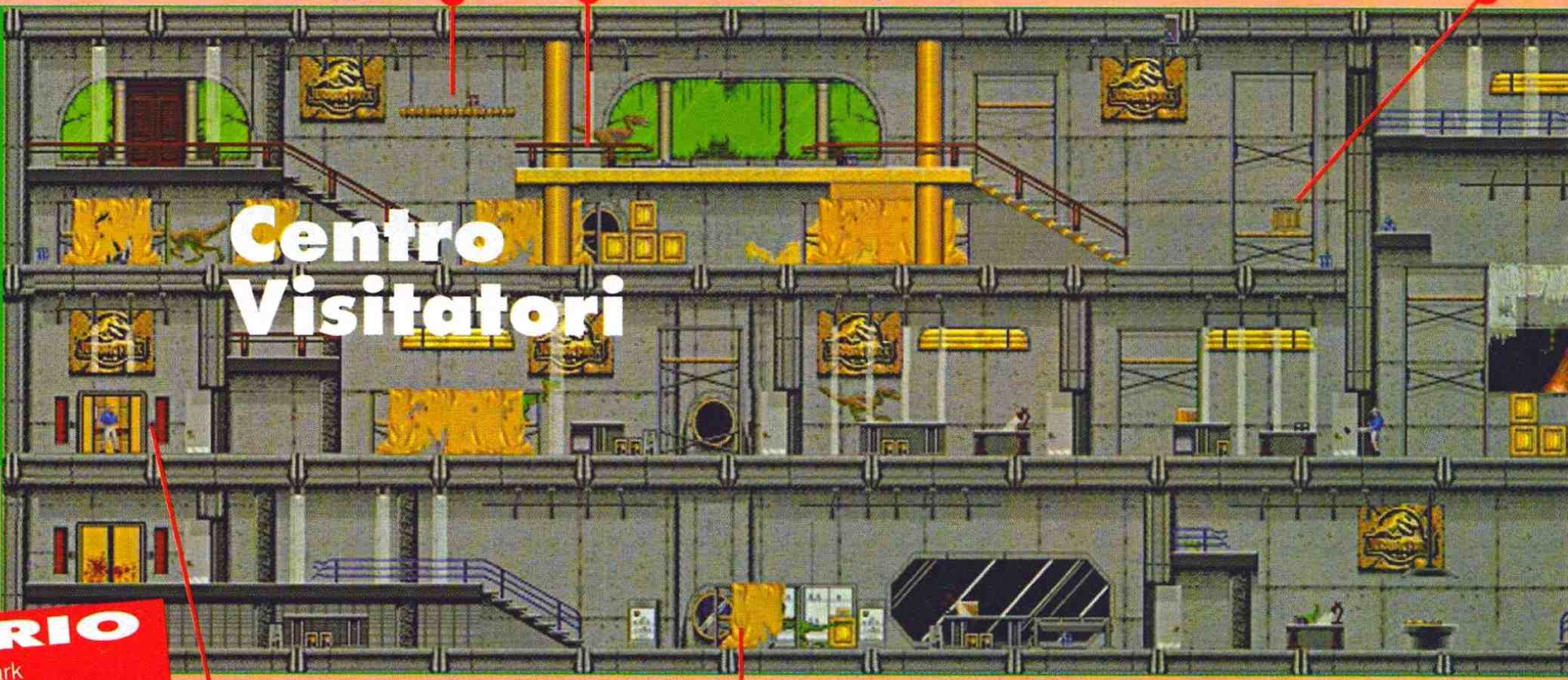
Centro Visitatori

Questo è l'ultimo livello che attende il Dr. Grant. È composto da quattro parti, in ciascuna delle quali servono diverse abilità. Non c'è limite di tempo nel gioco, quindi muovetevi senza troppa fretta e calcolate ogni singolo movimento. Domanda: "Cosa fate se un raptor si lancia dal soffitto?" Risposta: "Restate calmi e lo massacrate a colpi di razzo." Elementare, no? Ripensate al film, perché è molto simile...

Stando molto attenti al raptor che passeggia intorno, saltate sulla piattaforma sospesa e fate il pieno di dardi rossi.

Saltate sulla piattaforma e, se ne possedete uno, lanciate un razzo al raptor, altrimenti crivellatelo con i dardi rossi. Ora datevela a gambe!

Sparate un dardo sulla scatola per farla cadere, e poter poi salire. Una volta su, saltate a destra e scendete usando le scale.

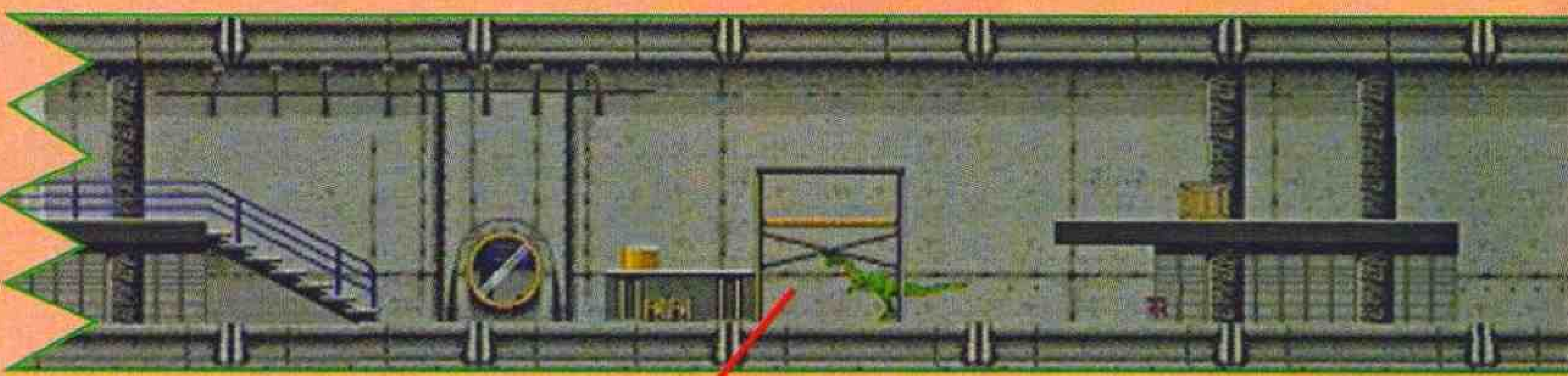


Premete in su il joypad per aprire le porte di questo provvidenziale ascensore.

Nel caso non lo vediate, c'è un dilofosauro nascosto dietro questi teloni. Tutto quel che dovete fare è sfrecciare verso l'uscita sulla destra.

SOMMARIO

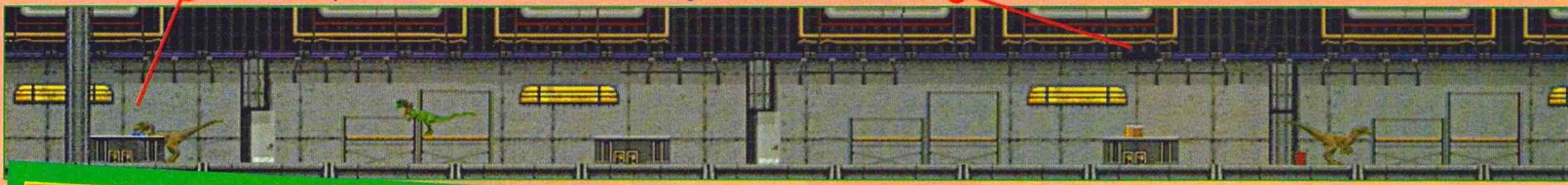
NOME DEL GIOCO: Jurassic Park
TEMPO PER COMPLETAMENTO: 4 gg
PUNTEGGIO PIÙ ALTO n/a
NUMERO DEI LIVELLI: 7 e 5
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Alto
MILIARDI GUADAGNATI DA SPIELBERG PER IL FILM: Un sacco
MILIARDI GUADAGNATI DALLA SEGA PER IL GIOCO: Abbastanza
MILIARDI GUADAGNATI DAL SOTTOSCRITTO PER LA SOLUZIONE: Neanche mezzo.



Ecco un altro dilofosauro che aspetta un altro provvidenziale dardo!

Iniziate da qui. Purtroppo inizia anche il raptor.

Il sistema migliore consiste nel dirigersi verso i condotti di servizio.



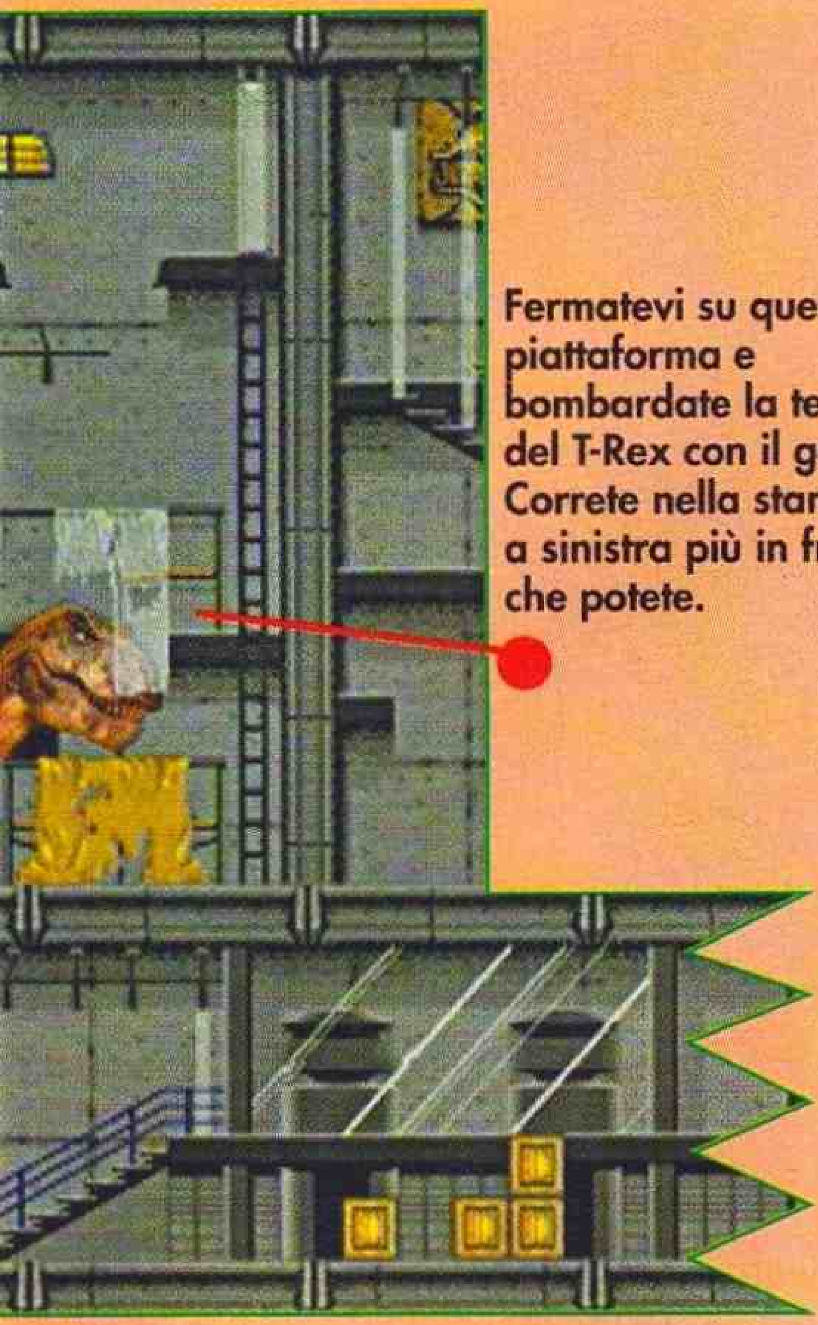
In questo salone ci sono due enormi scheletri di dinosauri e due feroci velociraptor. Cosa dobbiamo fare? Come sarebbe a dire, cosa dobbiamo fare? Ai raptor non dovete fare assolutamente niente. Agli scheletri, invece, di tutto. Basta ripensare al film: è stato Grant a farli fuori? No. Per cominciare, salite sulla piattaforma sospesa. Se non avete abbastanza granate esplosive, ce ne sono alcune ordinatamente disposte proprio sotto il punto da cui si comincia. Ora saltate sulla schiena dello scheletro e salite finché potrete saltare giù tra i raptor. Una volta giù, lanciate le granate esplosive contro gli scheletri e datevela a gambe. Boom! Patatrac! Prim! Prum! Crollerà tutto sui raptor. Ora Grant può scappare dall'isola con i visitatori a bordo di un elicottero.

Saltate addosso al guardiano che vi sta davanti. Con un altro salto, dovreste finire addosso all'altro guardiano. C'è una coscia di tacchino dietro di lui, niente va sprecato. Saltando sulla piattaforma, potete provare a far fuori i due tipi che aspettano il vostro arrivo, proprio sottoal luogo in cui vi trovate.

Giungla

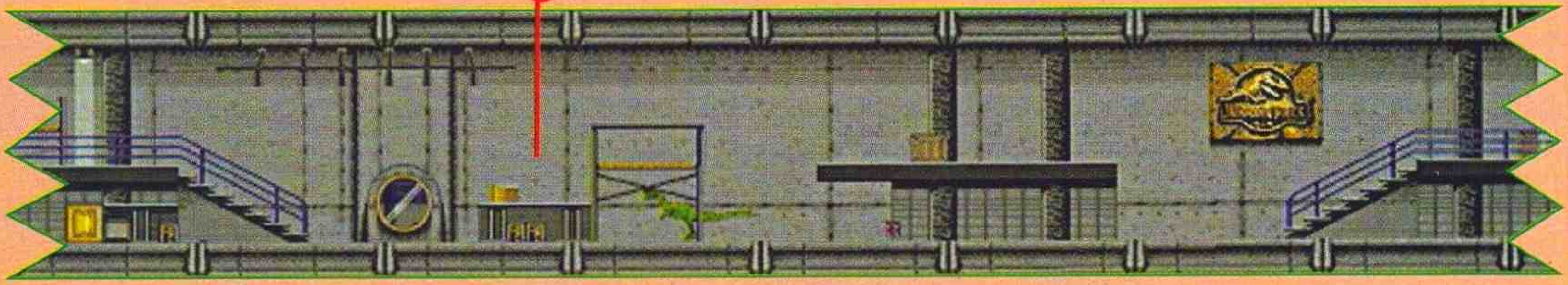
A differenza di Grant, il raptor non possiede armi vere e proprie. Le dimensioni spropositate, la velocità e la forza sovrumana saranno i vostri "soli" alleati. Oltre ai guardiani armati, ci sono i dinosauri che ostacolano il vostro cammino. Inizierete la vostra epica azione nella giungla con tre vite. Cercate il Dr. Grant, perché solo lui è la chiave che permetterà la vostra fuga.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

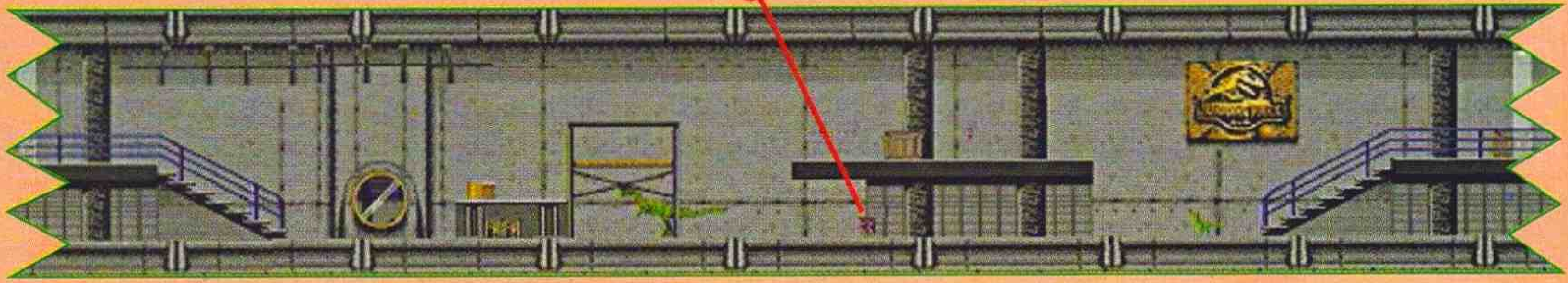


Fermatevi su questa piattaforma e bombardate la testa del T-Rex con il gas. Correte nella stanza a sinistra più in fretta che potete.

Benvenuti nel secondo stage. Qui ci sono solo un paio di dilofosauri, un raptor e un po' di compy. Saltate sui tavoli e prendete tutti a dardate.

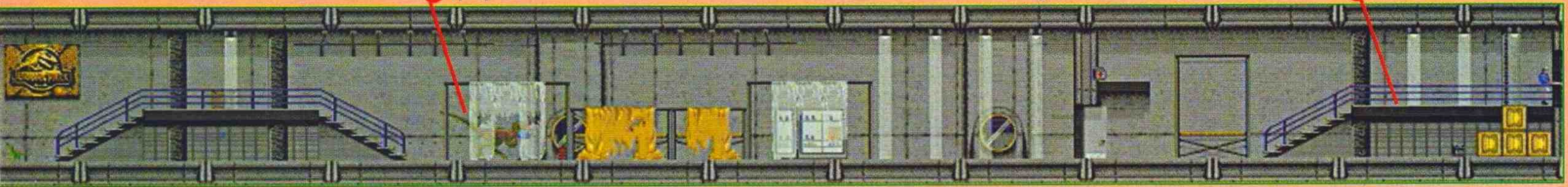


Non dimenticate di prendere i dardi, possono sempre tornare utili. Salite lungo le scale di corsa e continuate ad andare a destra per uscire da questa intricata sezione.

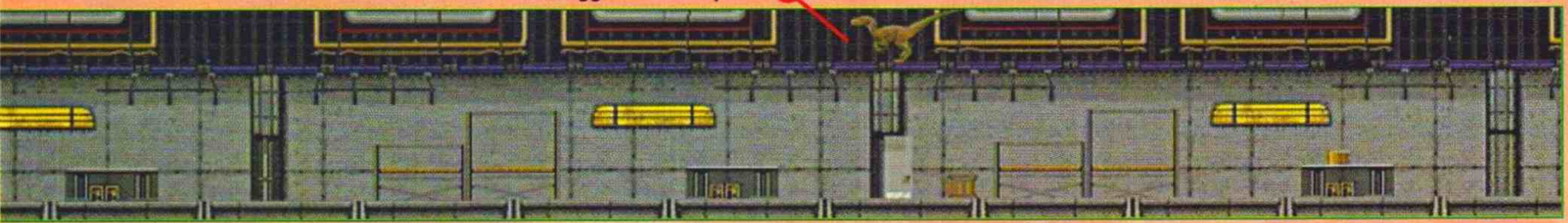


Fate attenzione al raptor: sarebbe troppo stupido morire proprio adesso.

Salite lungo le scale. Sento già odore di vittoria.



Questo è l'ultimo ostacolo che vi separa dall'uscita: distruggetelo senza pietà.



Ora impersonate un raptor, uno dei più potenti dinosauri. Solo il T-Rex può competere con la vostra forza, anche perché è enorme. Le vostre lunghe mascelle riducono qualsiasi cosa in poltiglia, mentre i possenti artigli di quindici centimetri squarciano i corpi dei vostri avversari. Nella parte del Raptor, dovrete dimostrare di essere più forti di ogni altra creatura e abbastanza furbi da superare il vostro avversario più intelligente, l'uomo. Riuscirete a scappare dall'isola verso la libertà?

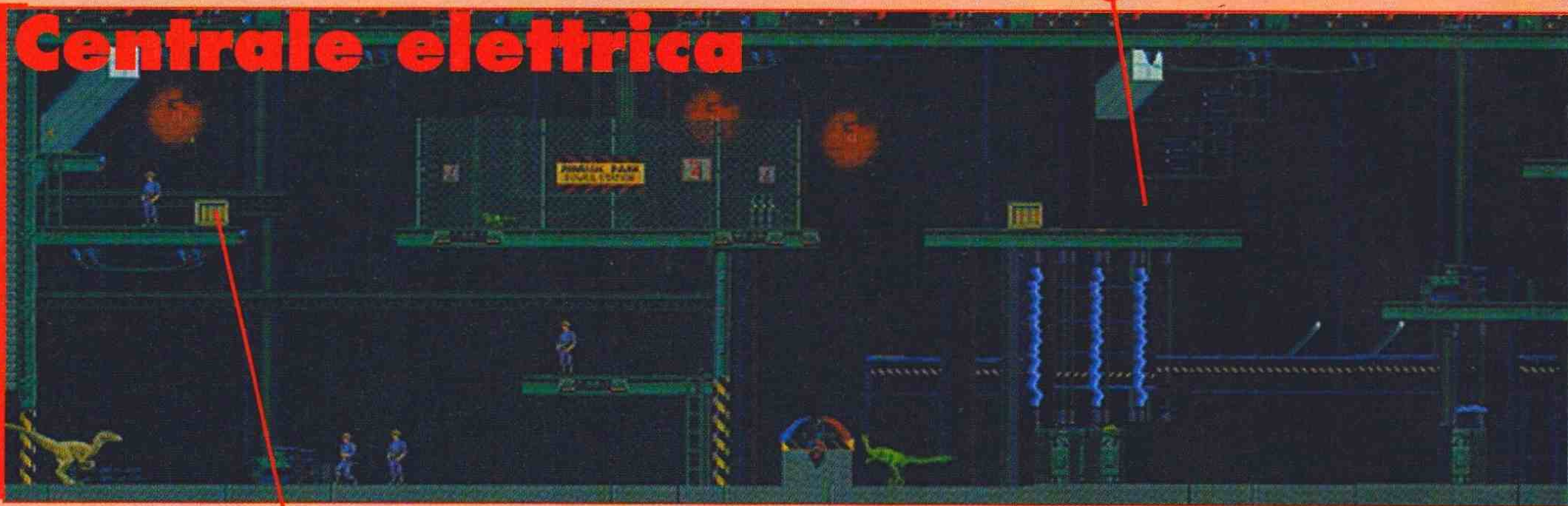
Dopo aver superato i dilofosauri, saltando in alto atterete su una piattaforma nascosta. Usatela per saltare i due guardiani a destra.

Calatevi lentamente dal bordo sulla sporgenza sottostante. Con un salto arriverete ai piedi del Dr. Grant. Uscite dal livello.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Centrale elettrica

In questo livello potrete fare pratica con le mosse che il nostro raptor ha a disposizione. Dovete assolutamente imparare a saltare in alto, mentre le altre mosse, come, per esempio, il salto dalla posizione accovacciata, torneranno molto utili in seguito. Le scatole che si trovano in questo livello sono di Grant e saranno di poca utilità per il Raptor, non importa quanto appaiano interessanti.



Incontrerete meno problemi se, invece di passare di sotto, passerete sulle le piattaforme.

Più avanti ci sono due guardiani. Fateli fuori e poi avventatevi su quello sulla piattaforma a destra. Ora saltate in alto a sinistra e ammazzate il guardiano. Un salto da accovacciati vi porterà sulla piattaforma dall'altro lato.

A seconda dello stato della vostra energia e del numero di vite, potete ammazzare questo guardiano oppure superarlo.

È un po' complicato, ma potrete arrivare a Grant da questa parte. Si trova proprio sotto di voi.

La prima cosa che incontrerete correndo sarà Grant. La seconda, l'uscita.

Fate dei piccoli passi: dovreste cascare addosso al guardiano di sotto. Una rapida artigliata dovrebbe bastare per farlo fuori. Ora serve un salto lungo per arrivare ai tubi dall'altra parte. Appena atterrate muovetevi, perché vi aspettano quattro guardiani.

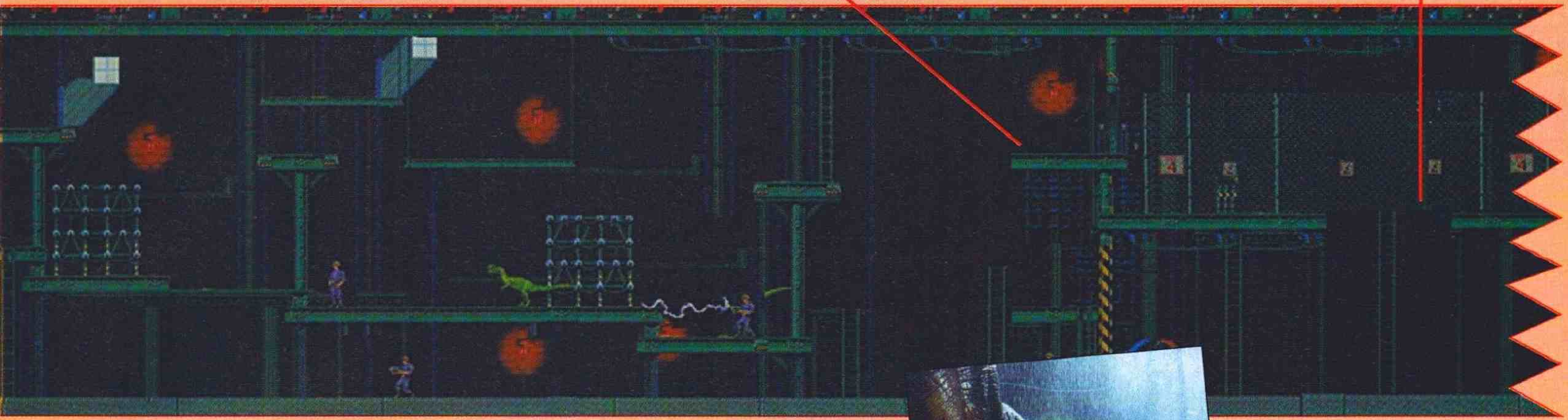
Un salto molto alto vi permetterà di aprirvi la strada ad artigliate fino al tubo. Saltate il vuoto fino al tubo di destra. Entrate nell'edificio sulla destra prendendo il tubo, il secondo dal tetto.

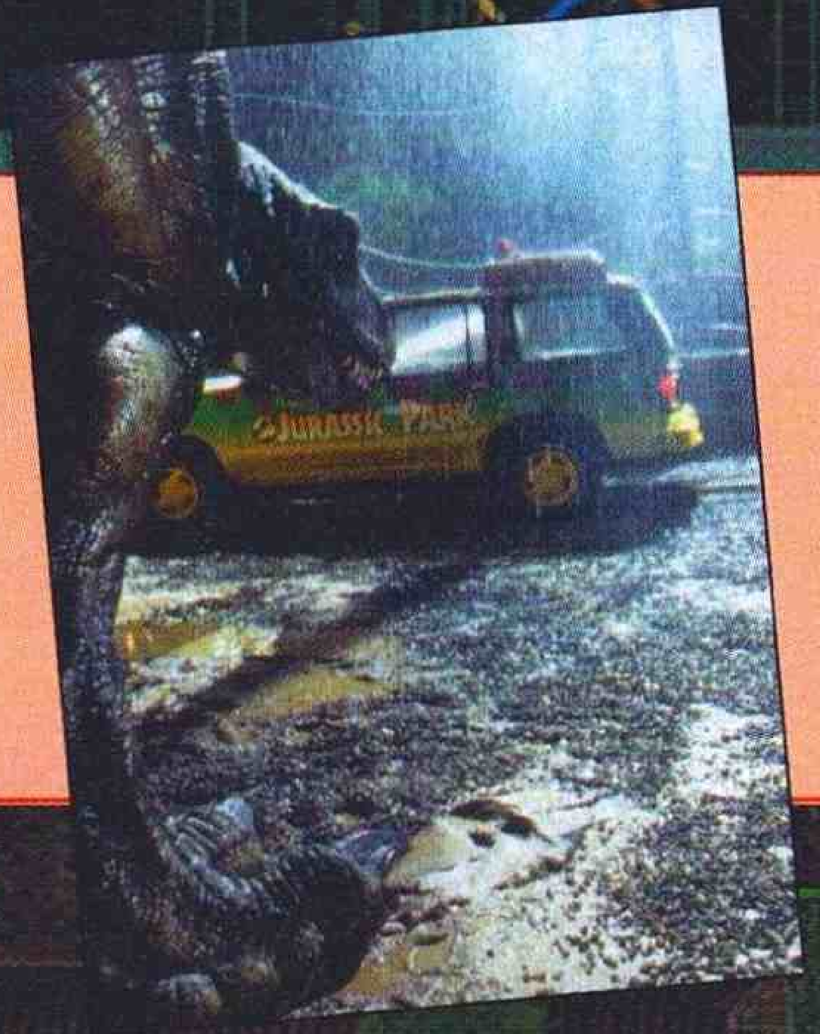
Fate fuori questi simpaticoni e continuate a correre. Non vi preoccupate: dovreste tranquillamente cadere sulla piattaforma sottostante. Ora viene il brutto. Dovete saltare da una piattaforma all'altra. Una mossa falsa e si ricomincia da capo.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Comunque decidiate di arrivarci, questa è la piattaforma che dovete raggiungere. Non c'è altro sistema per arrivare alla fine, quindi datevi da fare.

Facendo i debiti calcoli e traendo le adeguate conclusioni, è meglio se scendete per di qui.



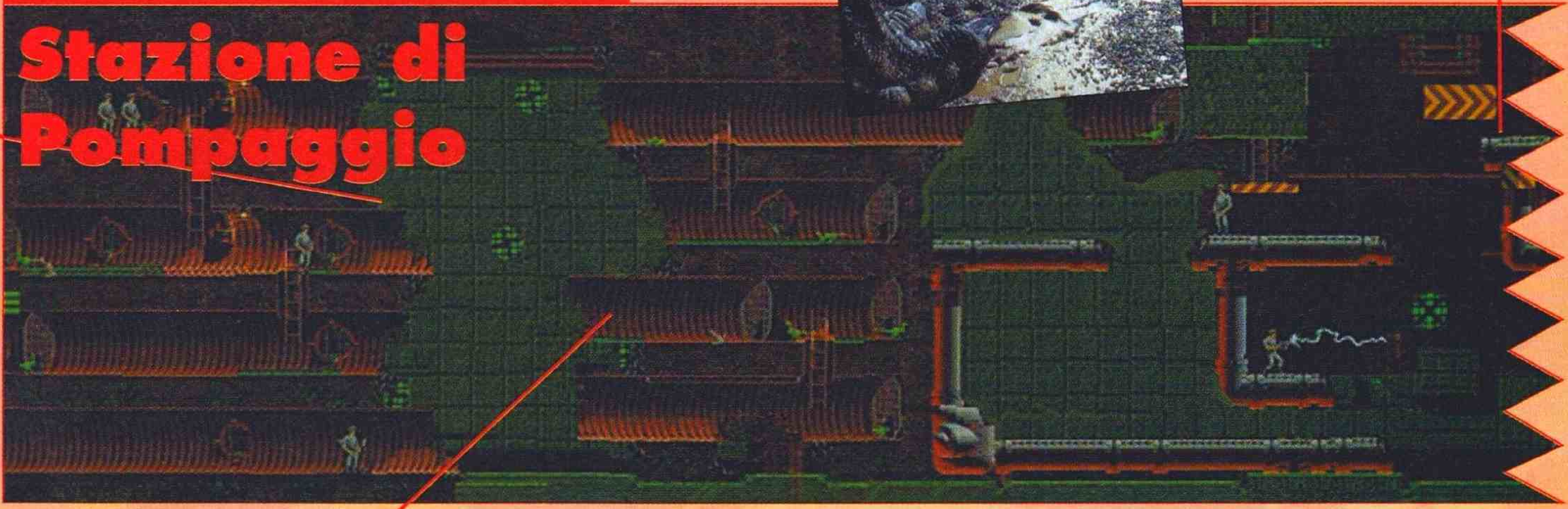


La stazione di pompaggio è il livello più difficile fra quelli incontrati dal raptor. Tanto per cominciare, c'è una complicata serie di salti che vi portano da un tunnel all'altro e, con un po' di fortuna, senza incontrare guardiani. Trovate Grant e raggiungete il prossimo livello.

Questo è il vostro obiettivo. Arrivateci saltando di tubo in tubo e uccidendo tutti i guardiani che incontrate.

Stazione di Pompaggio

Ecco dove dovrete arrivare con il secondo salto. Cercate di saltare all'ultimo momento. Ora non vi resta che andare dall'altra parte facendo un salto da accovacciati.



Un buon salto con rincorsa dovrebbe bastare per arrivare fin qui.

Due salti da accovacciati in rapida successione vi permetteranno di superare i due guardiani senza troppi problemi.

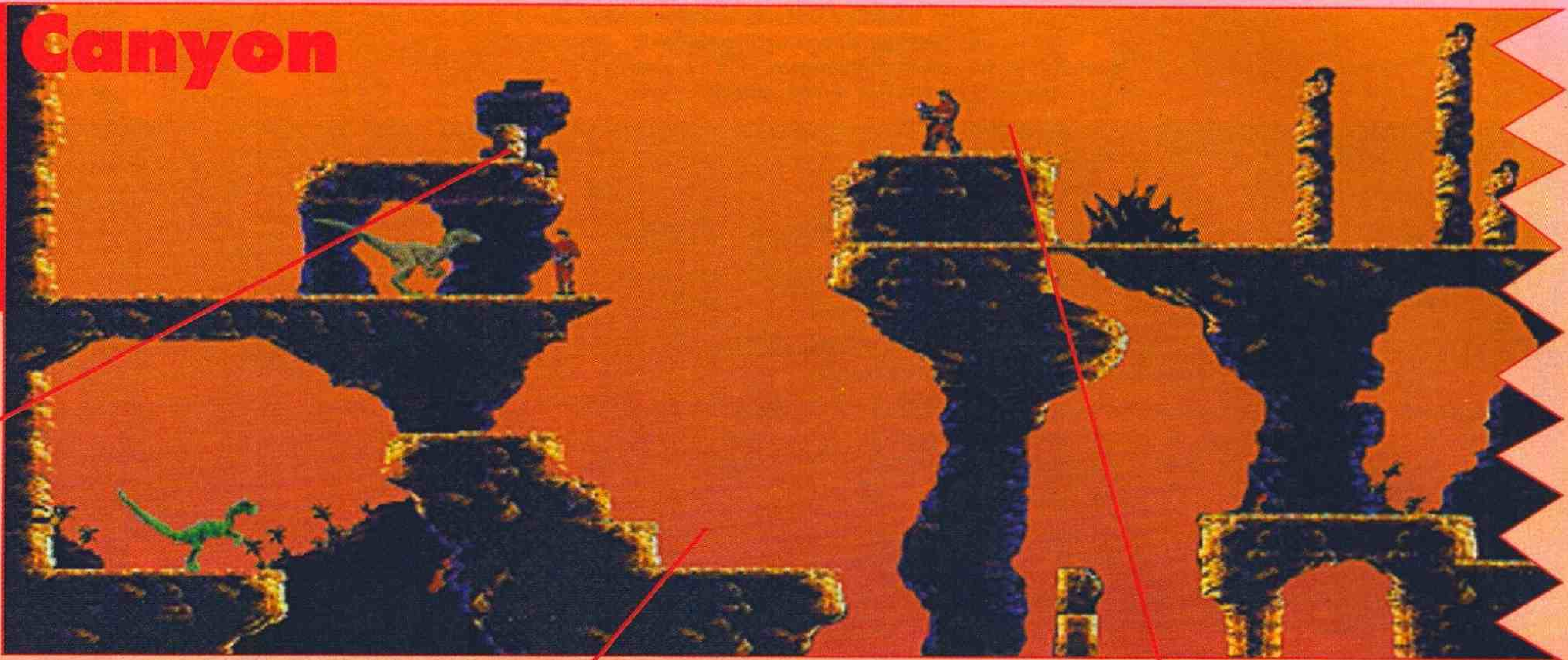
Solo chi ha un coraggio da vendere o chi è completamente pazzo cercherà di fare questo salto. Siete stati avvisati.

Seguite un percorso a forma di "S". Dovreste riuscire a vedere la testa di Grant e quindi giudicare dove scendere. Facendo un passettino per volta non dovreste finire nella melma.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Canyon

Se avete compreso tutte le mosse del raptor, dovreste riuscire a destreggiarvi bene in questo livello relativamente piccolo. Non restate sorpresi se venite attaccati da tre pterodattili in rapida successione: un morso o un colpo di artiglio dovrebbe bastare.

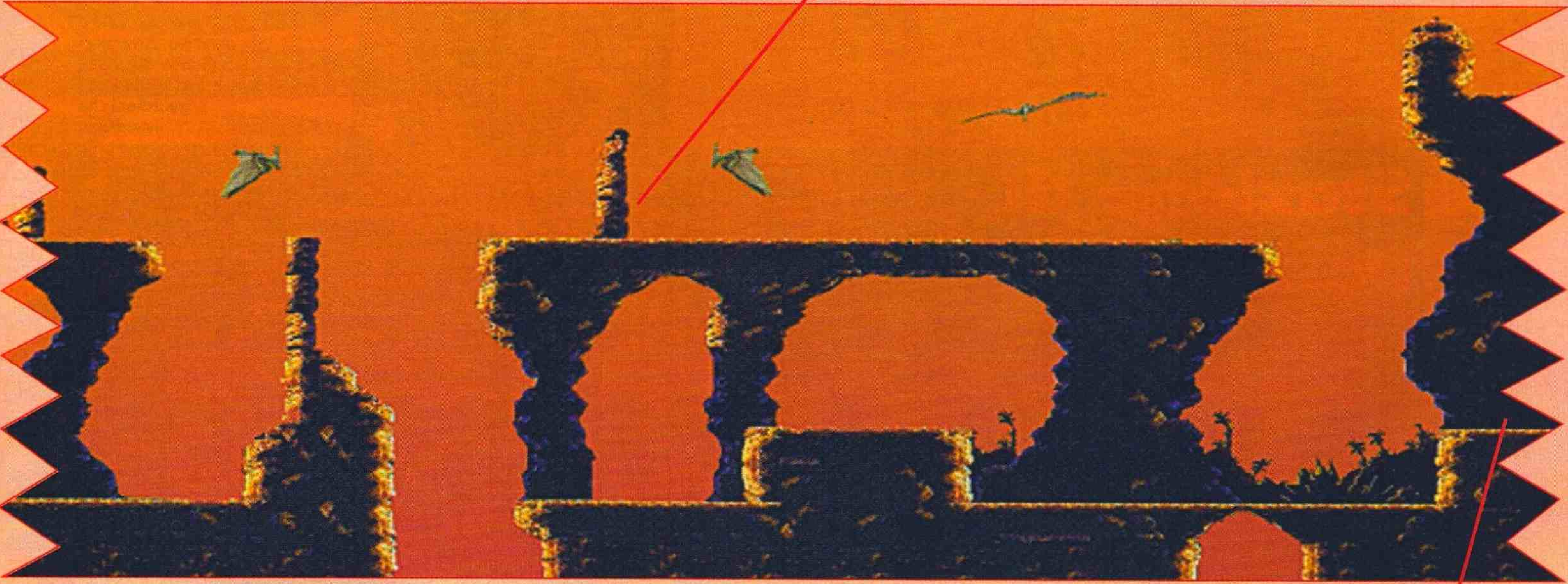


Saltate su velocemente e spingete il sasso sul guardiano. Avvicinatevi più che potete al bordo dove si trovava il sasso e fate un salto da accovacciati verso la prossima sporgenza rocciosa.

In alternativa al piano superiore, potete spostarvi stando sotto. Continuate verso destra e fate attenzione a non cadere.

A un certo punto di questa piattaforma rocciosa, verrete attaccati da tre pterodattili. Alla fine, saltate sulla piattaforma inferiore.

Appena atterrate, saltate su e cercate di ricadere sul guardiano che vi ostacola.



Appena arrivate su questa sporgenza rocciosa, state pronti ad affrontare i quattro guardiani pesantemente armati che vi aspettano.

Ma che bel comitato di accoglienza! Quando sono finiti, saltate in alto per prendere un power up, quindi salite sulla piattaforma superiore. La fine è vicina.

No, non dovete catturare Grant, ma comunque saltate verso di lui. Il terreno sottostante si aprirà e passerete all'ultimo livello.

Power up del Raptor

Compy

Anche i Procompsognathus sono power up, però hanno le gambe.

Tacchino

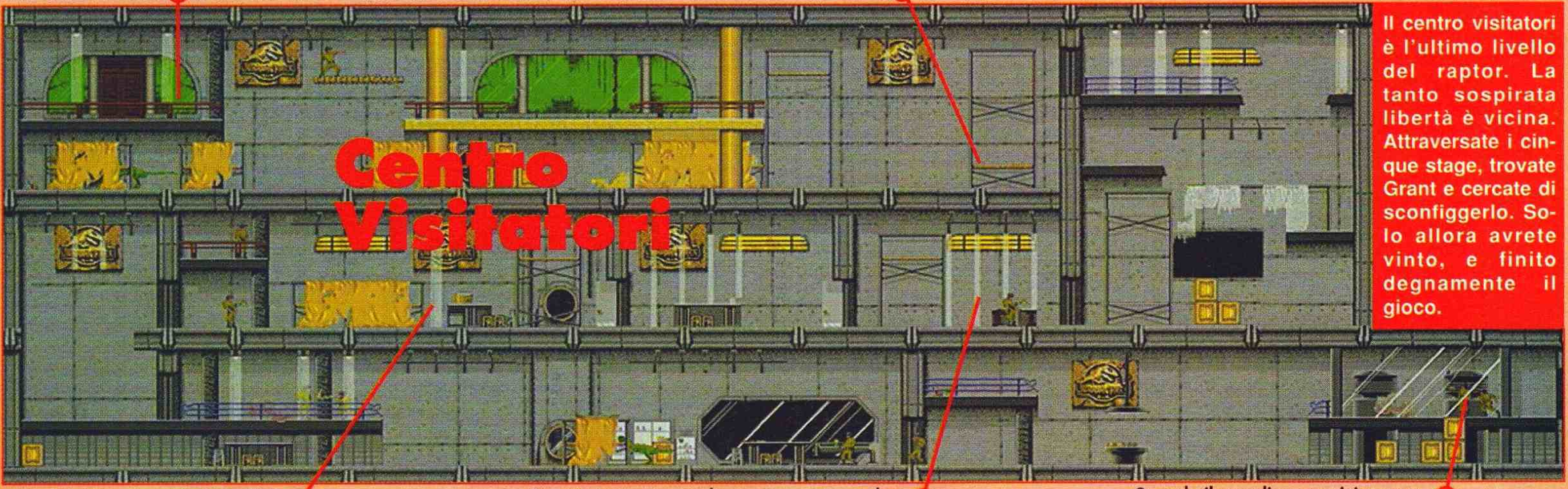
Questi sono i power up più classici del raptor. Non ve li fate sfuggire.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Centro Visitatori

Saltate sulla piattaforma sospesa. Uccidete il guardiano e saltate sulla piattaforma di destra.

Un bel salto vi porterà all'apertura sopra la vostra testa, arrampicatevi. A destra c'è una coscia di tacchino che vi ridarà un po' di energia. Scendete nell'angolo a sinistra.

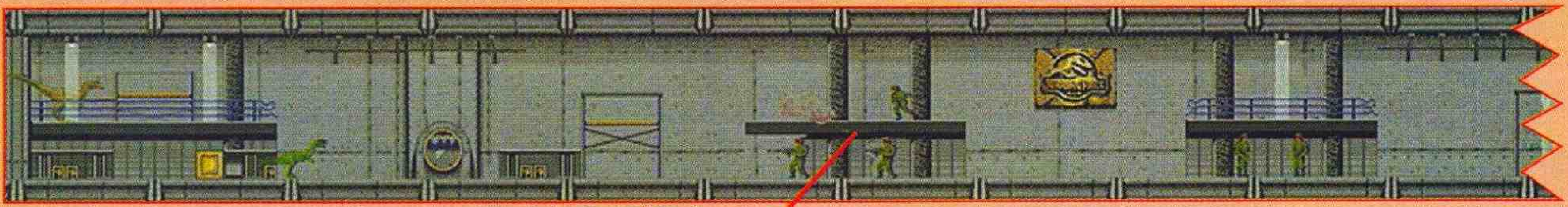


Il centro visitatori è l'ultimo livello del raptor. La tanto sospirata libertà è vicina. Attraversate i cinque stage, trovate Grant e cercate di sconfiggerlo. Solo allora avrete vinto, e finito degnamente il gioco.

Iniziate a correre. Quando il guardiano scende, saltate e dovreste atterrare su di lui. Ignorate l'altro e scendete al piano inferiore. Andate a destra per completare il livello.

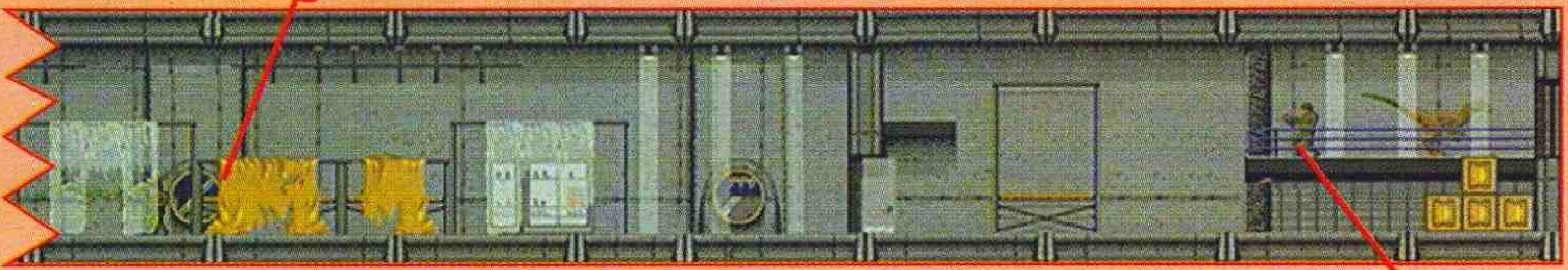
Questa stanza nasconde una sorpresina o due. Appena entrate, saltate, altrimenti verrete falciati da un guardiano. La porta dall'altra parte si apre semplicemente sfondandola.

Quando il guardiano morirà potrete procedere allo stage successivo.



Non preoccupatevi dei due tipi lì sotto, è molto probabile che vi facciano fuori. Piuttosto, passate sopra. Fate lo stesso anche più avanti.

Qui ci sono due uomini nascosti e un altro che vi viene incontro.

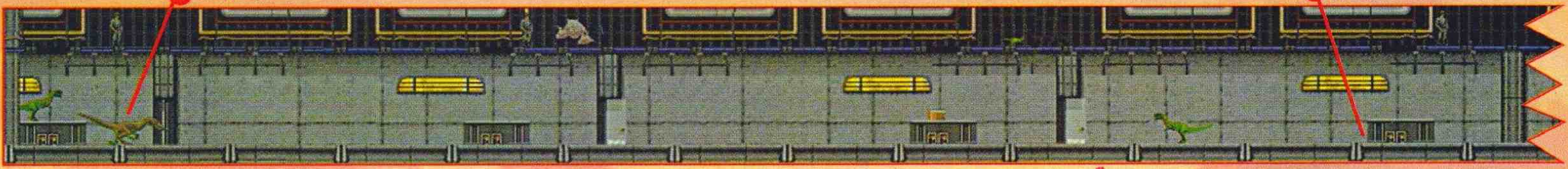


Un buon salto vi farà atterrare sul guardiano uccidendolo. Questo è l'ultimo che incontrerete in questo stage.

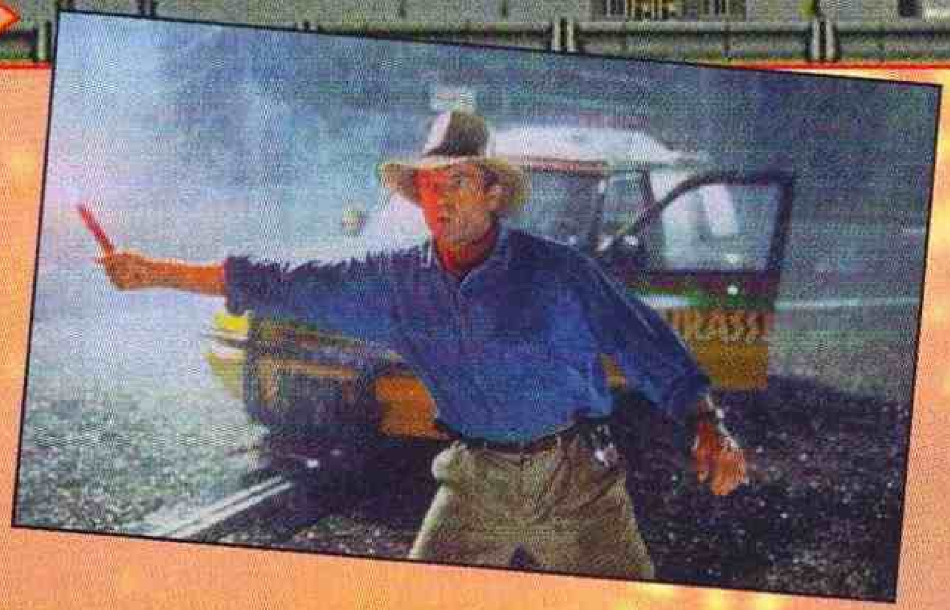
Questo stage non dovrebbe presentare particolari problemi. Saltate sulla prima sporgenza, uccidete il dilofosauro e raccogliete il power up. Saltate sulla sporgenza a fianco e, se ci riuscite, divorate il compy. Andate verso la porta e sarete fuori.

Il penultimo stage del livello... e del gioco! Andate sempre dritti, voltatevi e uccidete il dilofosauro. Ora andate avanti finché non dovrete salire sui condotti di servizio.

Non potete andare più avanti del buco dei condotti di servizio. Saltate e tirate giù il guardiano.



Non dovreste incontrare questo individuo, a meno che non cadiate nel buco dei condotti di servizio.

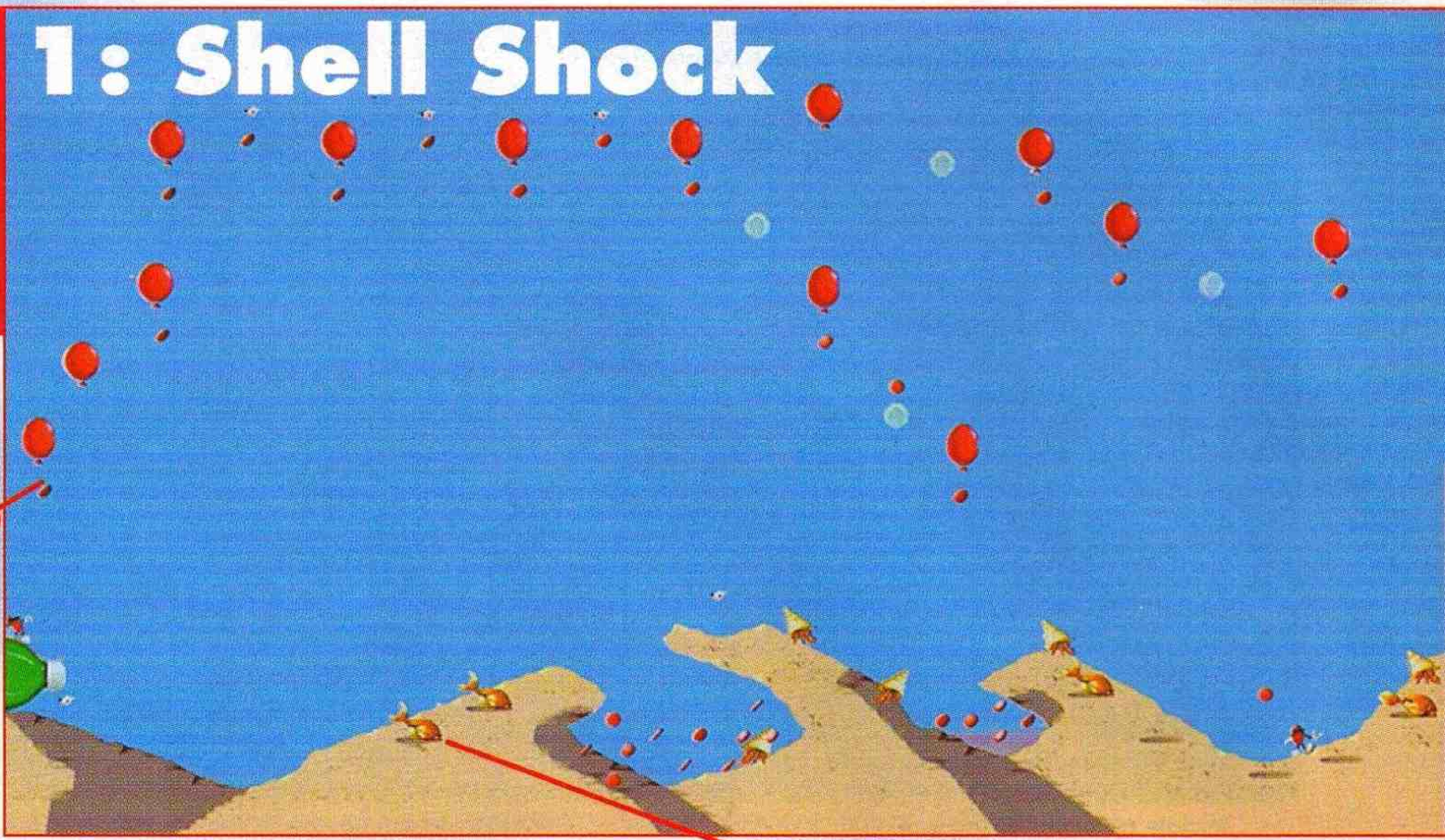


Fine del Gioco

Per completare il gioco nei panni del raptor, scendete oltre Grant e date un calcio al masso dall'esterno verso il dinosauro più grosso. Cadranno, frantumandosi entrambi e sarete finalmente liberi!

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Colpite le conchiglie con le bolle di 7-Up. Tutto quello che dovrete fare sarà raccogliere 60 spot, così potrete accedere al livello successivo. Nascosti ovunque, ci sono dei piccoli spot rossi: cercateli bene, perché se ne raccogliete più della quantità richiesta potrete accedere al livello bonus. Rastrellate la spiaggia in cerca di spot, orologi, bandierine, 7-Up e procedete colpendo ogni crostaceo e ogni fastidiosa libellula che minaccia la vostra incolumità.

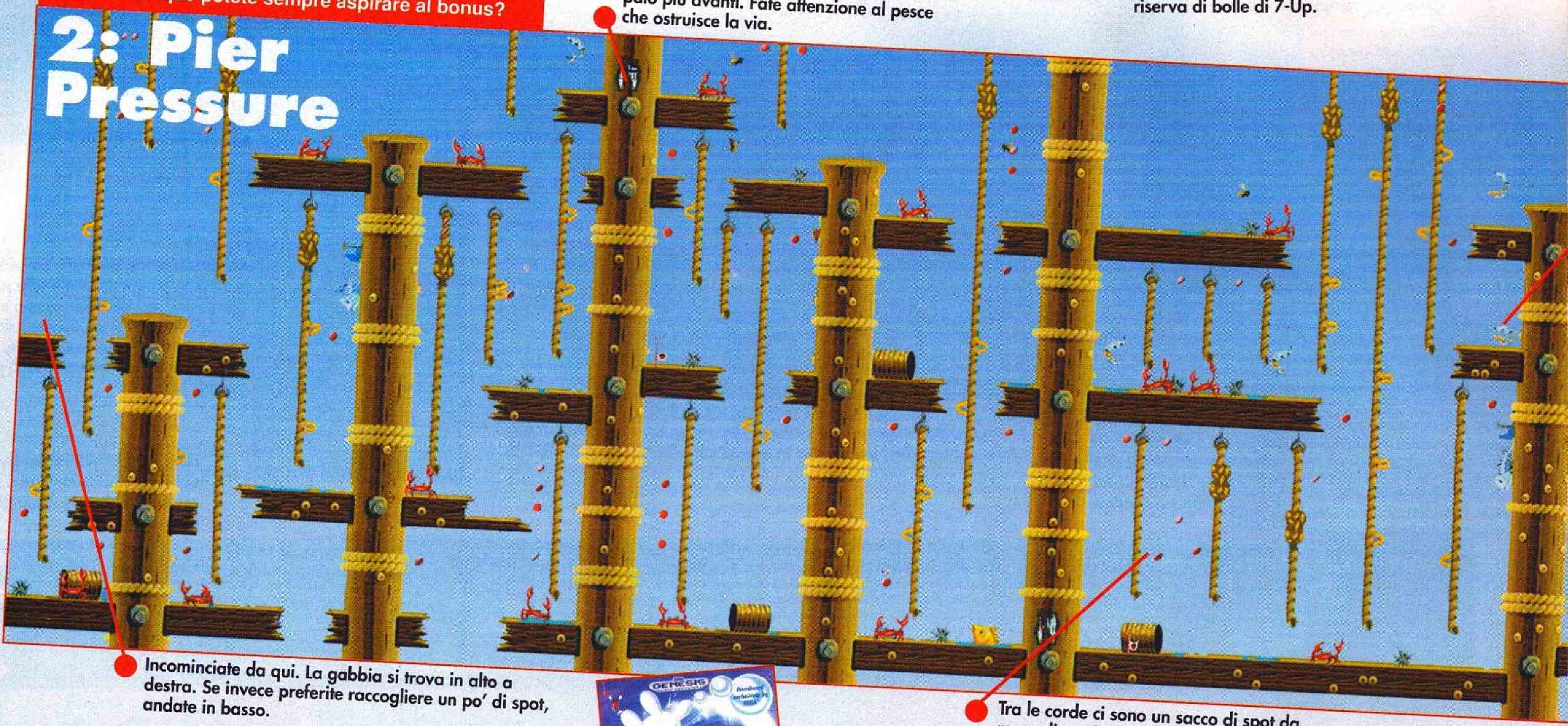


Probabilmente vi interesserà sapere da dove si comincia. Beh, da qui. Siete questo cosino rosso. Andate a destra, attraversando le splendide, ma pericolose dune di sabbia. Più tardi tornerete ai palloncini.

Questi insidiosi granchi sono solo una parte delle insidie che dovrete superare per ottenere il bonus 100% cool. Premendo il Pulsante B un po' di volte, dovreste farle fuori con la vostra riserva di bolle di 7-Up.

Fin qui ce l'avete fatta. Ora cosa ne direste di fare pratica con le acrobazie di Spot? Nel secondo livello troverete una grande varietà di nemici di ambientazione marina, tra cui un pesce fuor d'acqua, ostriche stracolme di perle, deliziosi granchi che non vedono l'ora di farvi a fettine e più larve di quante ve ne possiate immaginare. Almeno non ci sono le fastidiosissime libellule. In compenso, adesso dovrete vedervela con api da bombardamento. Tutto qui? Non proprio: sotto la maggior parte delle corde c'è un riccio di mare in una posizione alquanto scomoda . Bastano 60 punti per essere abbastanza cool, comunque potete sempre aspirare al bonus?

Per passare dall'altra parte, infilatevi in questo buco. Ce n'è un altro in fondo a un palo più avanti. Fate attenzione al pesce che ostruisce la via.



Incominciate da qui. La gabbia si trova in alto a destra. Se invece preferite raccogliere un po' di spot, andate in basso.

Tra le corde ci sono un sacco di spot da raccogliere. Ricordatevi solo di eliminare ogni nemico prima di iniziare ad arrampicarvi.

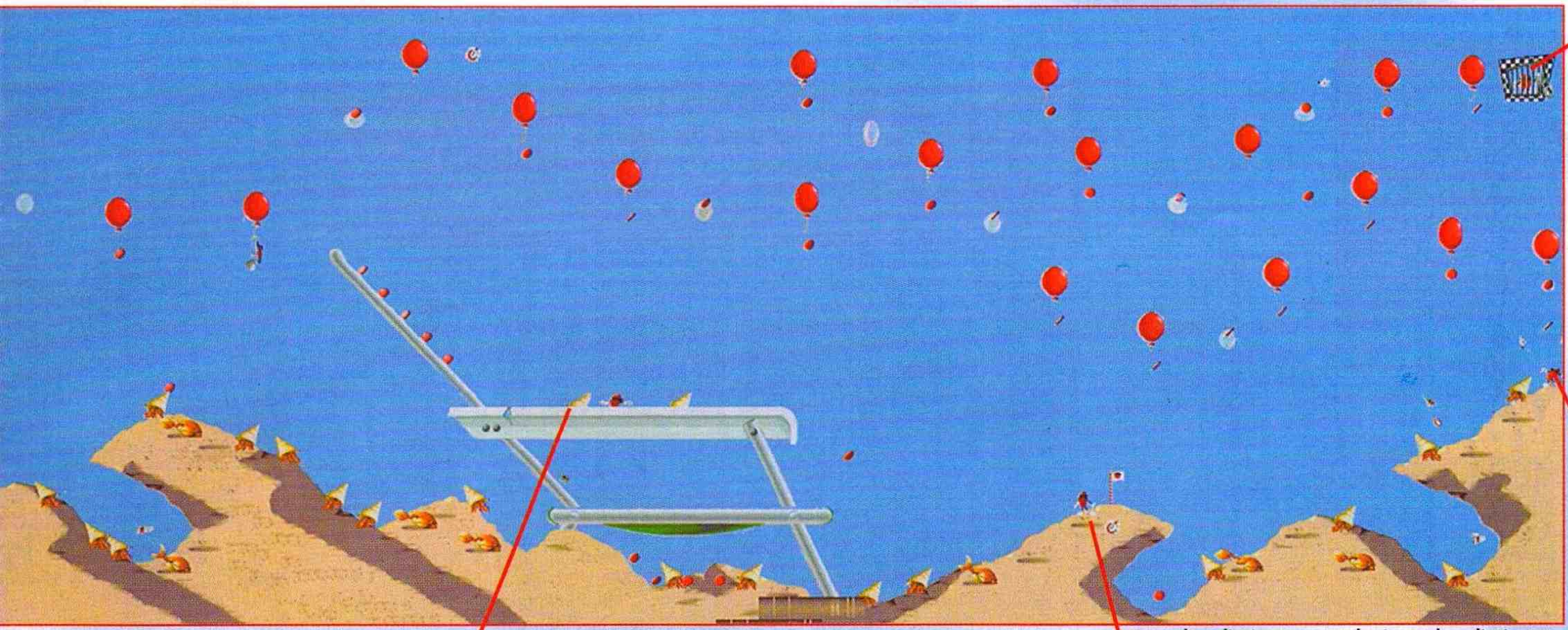
Come saprete, in America si usa dire che un tipo è "cool" quando è figo, e Spot è il più "cool" di tutti! È lo yo-yo della pubblicità della 7-Up. No, non è Fido Dido: è il suo simpatico amico che lo accompagna sempre. Alla Virgin hanno fatto miracoli e hanno realizzato uno dei migliori giochi di piattaforme per Mega Drive.

Le forze di Uncool hanno rapito i vostri amici e sarà vostro compito superare 11 divertentissimi e frenetici livelli di azione. Sarà un'ardua impresa, ma per fortuna c'è Gheim Pauà !

MD MEGADRIVE

COOL SPOT

7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas, © 1993.



Questo è il vostro obiettivo, il vostro amico in gabbia. Se siete dei veri "cool" (60 spot o più), con un bel colpo di 7-Up potrete accedere al livello successivo. Se invece non siete abbastanza "cool", dovrete ritornare indietro alla ricerca di altri spot!

Adesso che avete ripulito la spiaggia, potete puntare ai palloncini, sicuramente meno insidiosi della sabbia. fate attenzione a non cadere, altrimenti dovrete ricominciare dal primo. Non dimenticatevi di prendere gli spot in cui vi imbattete.

Guardate bene sotto la sdraio, perché ci sono alcuni spot che vanno presi. Conviene anche fare fuori i due crostacei che vagabondano sul bracciolo. Continuate verso destra e ripulite la spiaggia.

Una bandierina e un orologio. La bandierina vi fa ritornare in questo punto in caso di morte, mentre l'orologio incrementa di 30 secondi il tempo a vostra disposizione. C'è un altro orologio sopra la sdraio, tra i palloncini.

Un punto da chiarire fin dai primi livelli è che non è necessario affrontare direttamente un avversario per farlo fuori. State accanto al palo e mandate un bacio alle ostriche e alle api che vi bloccano il passaggio. Quando sparate le vostre bolle, queste ultime passano attraverso qualsiasi cosa.

Nascosto piuttosto astutamente in cima a questa corda, si trova un altro orologio. Anche se non ne avete bisogno, raccoglietelo – prenderete un bonus-tempo più alto.

Dopo aver detto addio alla larva, saltate a sinistra e raccogliete altri 30 secondi. Da qui la vita si fa più dura. Cercate di liberarvi del pesce da questa parte del palo. Poi si tratterà solo di dirigersi in alto a destra.

Se avete preso meno di 50 spot, non siete abbastanza cool. È il caso che torniate indietro a raccoglierne degli altri. Se invece siete in regola, la gabbia è in cima a questo palo. È ora di liberare il vostro amico.

Livelli Bonus

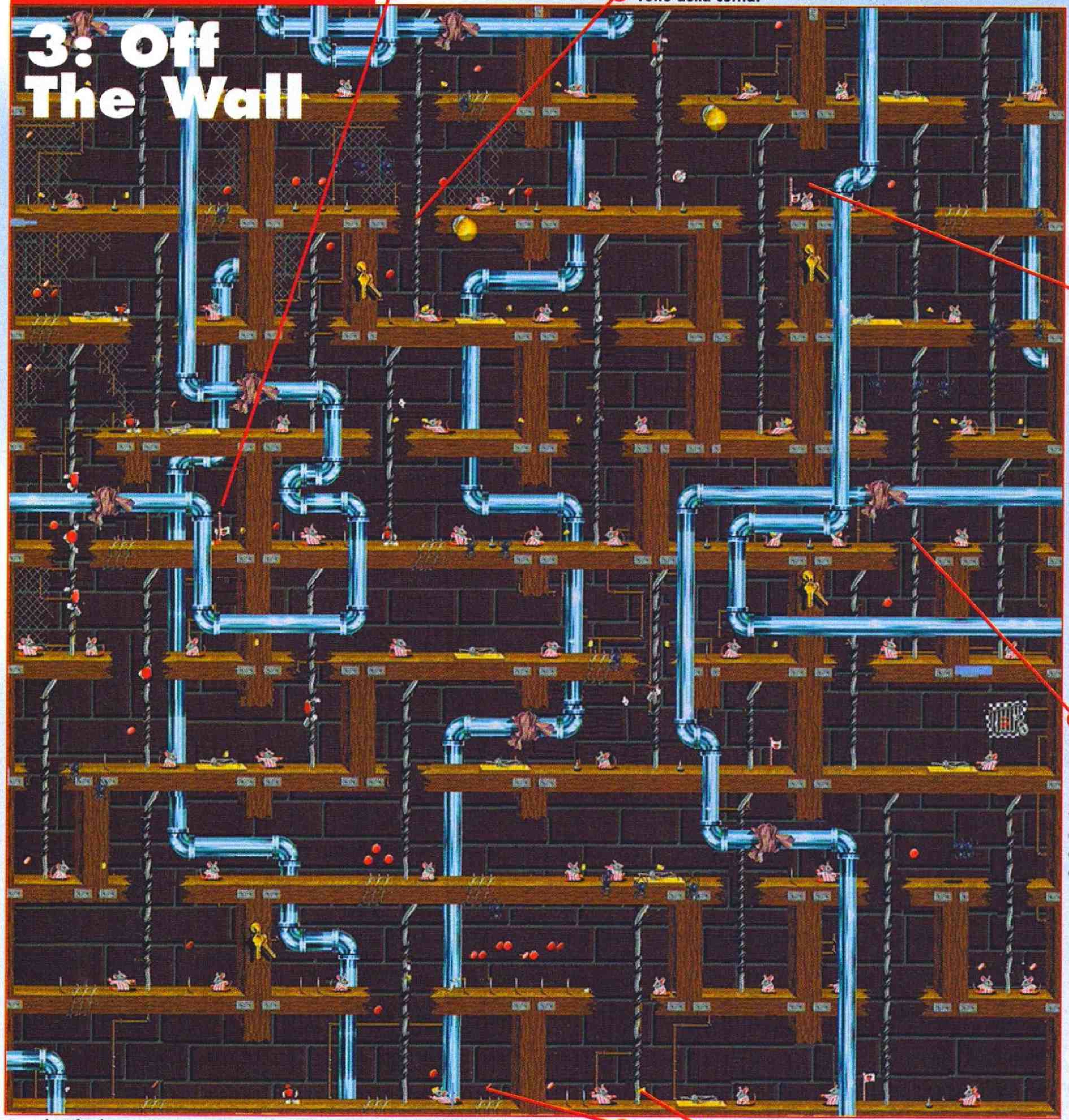
Per entrare nel livello bonus dovrete raccogliere una quantità di spot differente a seconda dei diversi livelli. Di certo c'è solo che ne dovrete raccogliere più di 60, perché 60 bastano appena per accedere al livello successivo, bonus escluso! Ci sono 6 livelli bonus in tutto. Ciascuno contiene 100 spot, sia puntini rossi che 7-Up. Il gioiello della corona è una lettera che può essere U, N, C, O, L oppure A. Ogni livello bonus ne contiene una. Non pensate di trovare solo bollicine. Prima o poi incominceranno a comparire le mine, e credeteci, fanno veramente male alla salute. Evitatele a tutti i costi!

7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas, © 1993.

Siete quasi arrivati al negozio di giocattoli, ma c'è ancora un po' di strada da fare. Usate la mappa, perché si tratta di un vero e proprio labirinto. A parte un paio di deviazioni, c'è solo una strada per arrivare alla gabbia dove si trova il vostro amico. Incontrerete un sacco di ostacoli: topi che lanciano pezzi di formaggio, ragni, filo spinato e trappole per topi molto pericolose.

In questo livello dovrete correre contro il tempo. Come avrete notato, con gli otto minuti a disposizione non si va molto lontano, in particolare se ci sono così tanti posti in cui sono nascosti i piccoli spot rossi. Dovrete fare i conti con giocattoli impazziti che vanno a sbattere da tutte le parti, quindi stategli vicino e saltateli al momento giusto. Ricordatevi ciò che avete imparato e sarà un gioco da ragazzi.

3: Off The Wall



Per attraversare questo livello non servirà altro che la pura abilità di movimento e destrezza. Sfruttate le bandierine.

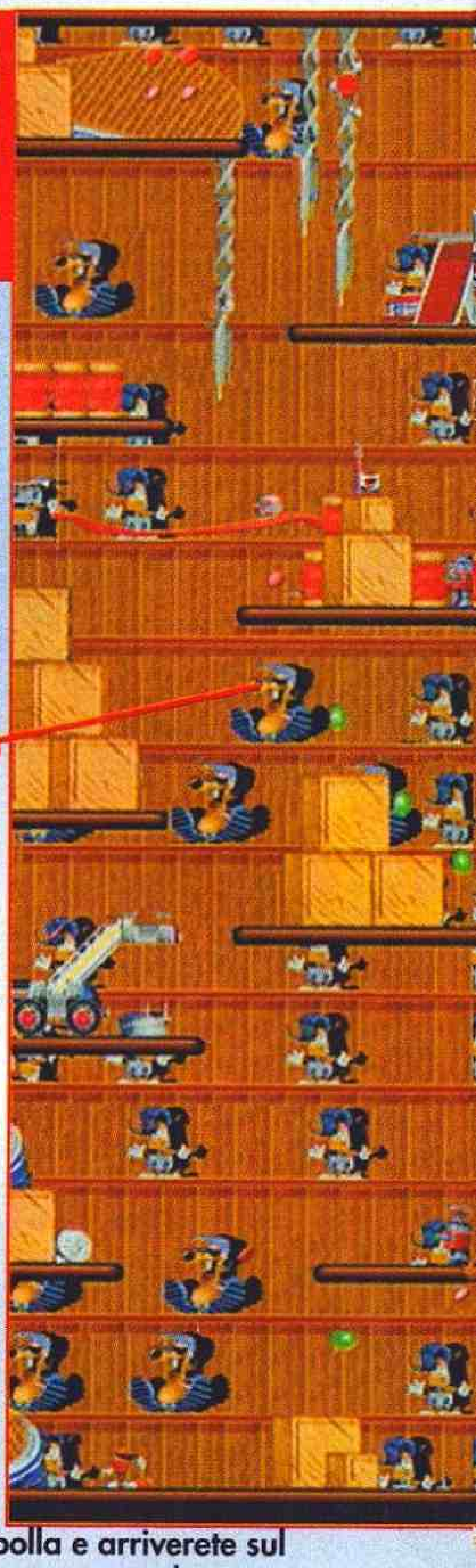
Bisogna decidersi! Un bonus da diecimila punti e il livello bonus per essere stati cool al 100%, oppure passare per il rotto della cuffia!

Questa è l'ultima bandierina, quella più vicina alla gabbia. Se non avete abbastanza spot, guardate dietro i tubi. Ci sono un sacco di altri posti in cui guardare: non è detto che non ci siano solo perché non li vedete.

Siamo vicinissimi, mancano solo pochi passi. La gabbia è solo a due topi, una trappola per topi e due piani di distanza. Ma avete abbastanza spot?

Sarà dura fin da principio, ma non spaventatevi: potrete sistemare il tipo e il pagliaccio che lancia formaggio con due di colpi. Purché non vi facciate prendere dalla fretta, o è la fine.

Difficile questo livello, vero? Certo che i primi due erano tutt'altra cosa... Andate in alto e continuate a salire.

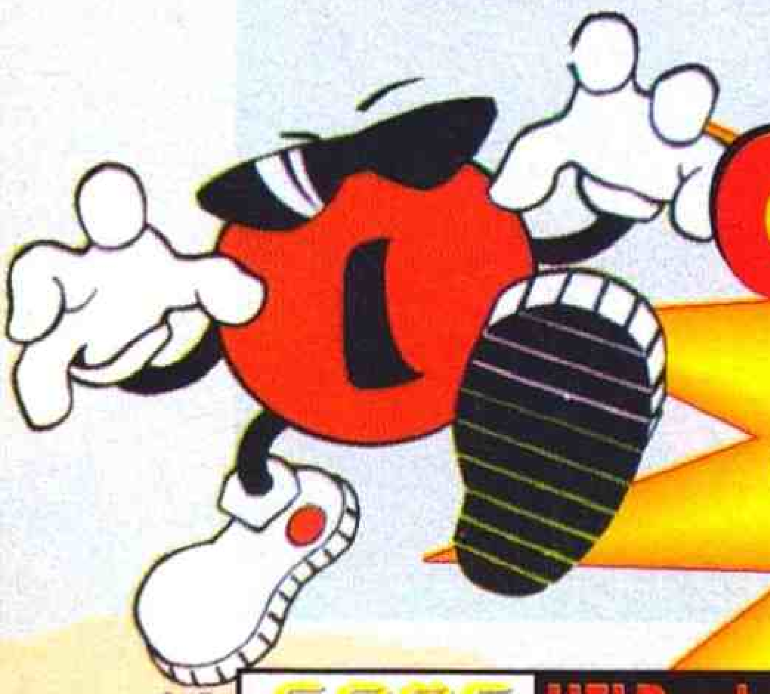


Dopo aver attraversato la parte inferiore del livello, spostatevi in alto per andare a sinistra. Dietro la scarpa, al centro del livello, ci sono due tipacci. Dalla scarpa, spostatevi a sinistra, salite e poi andate a destra, raccogliendo tutto ciò che trovate.

Saltate nella bolla e arriverete sul razzo che avete sopra la testa. Scivolate a sinistra e prendetevi il meritato bottino di spot, quindi cadrete sulla ninfea che sta sotto.

Saltate sulla ninfea a sinistra e sparate alla rana a destra. Usando tutta la vostra abilità, saltate dalla ninfea alla barca, continuando fino ad arrivare all'altro lato della piscina.

Questo livello è veramente tosto. I topi che lanciano il formaggio sono stati sostituiti dalle rane che sputano acqua con una mira di una precisione mortale. Inoltre, pericolosissimi aerei lasciano cadere bombe micidiali. Ricordatevi che l'acqua uccide! Gli UFO non sono male come piattaforme temporanee, ma fate attenzione, perché dopo un po' cedono.



GABOLA

Per saltare i livelli e diventare invincibili, mettete il gioco in pausa e premete A, B, C, B, A, C, A, B, C B, A e C.

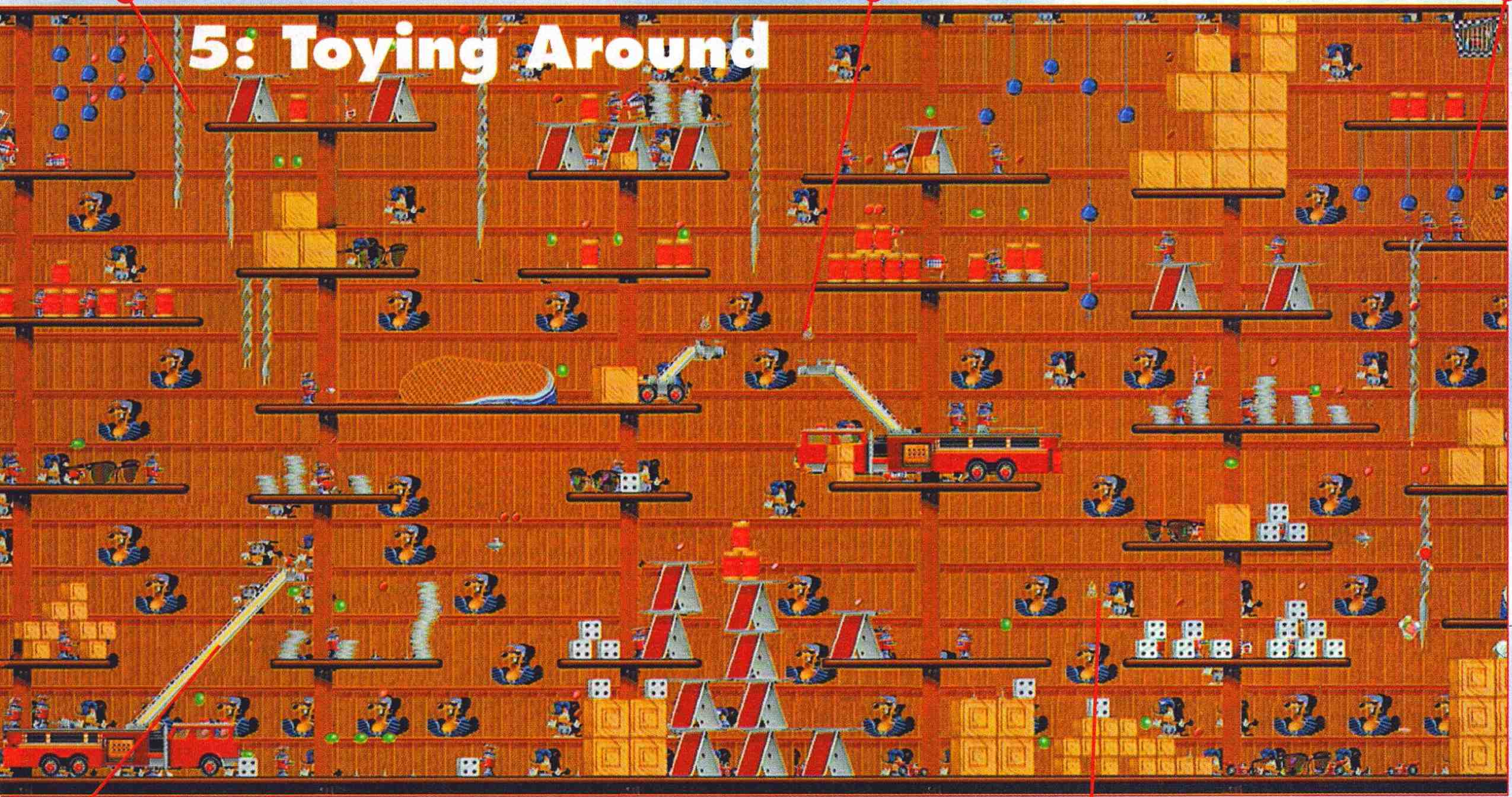
7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas, © 1993.

Attraversate il livello stando in alto. La gabbia è nell'angolo in alto a destra. Qui sopra c'è una bandierina, passategli sopra e continuate verso destra tenendovi il più in alto possibile.

Qui ci sono due 7-Up da prendere. Guardatevi attorno, perché ce ne sono ancora in giro.

Questa è la pallina sospesa che cercavate. Saltate a sinistra e, una volta ripulito lo scaffale, spingete di brutto a destra. È fatta. Prima di sparare alla gabbia, date un'occhiata nelle scatole sulla sinistra.

5: Toying Around

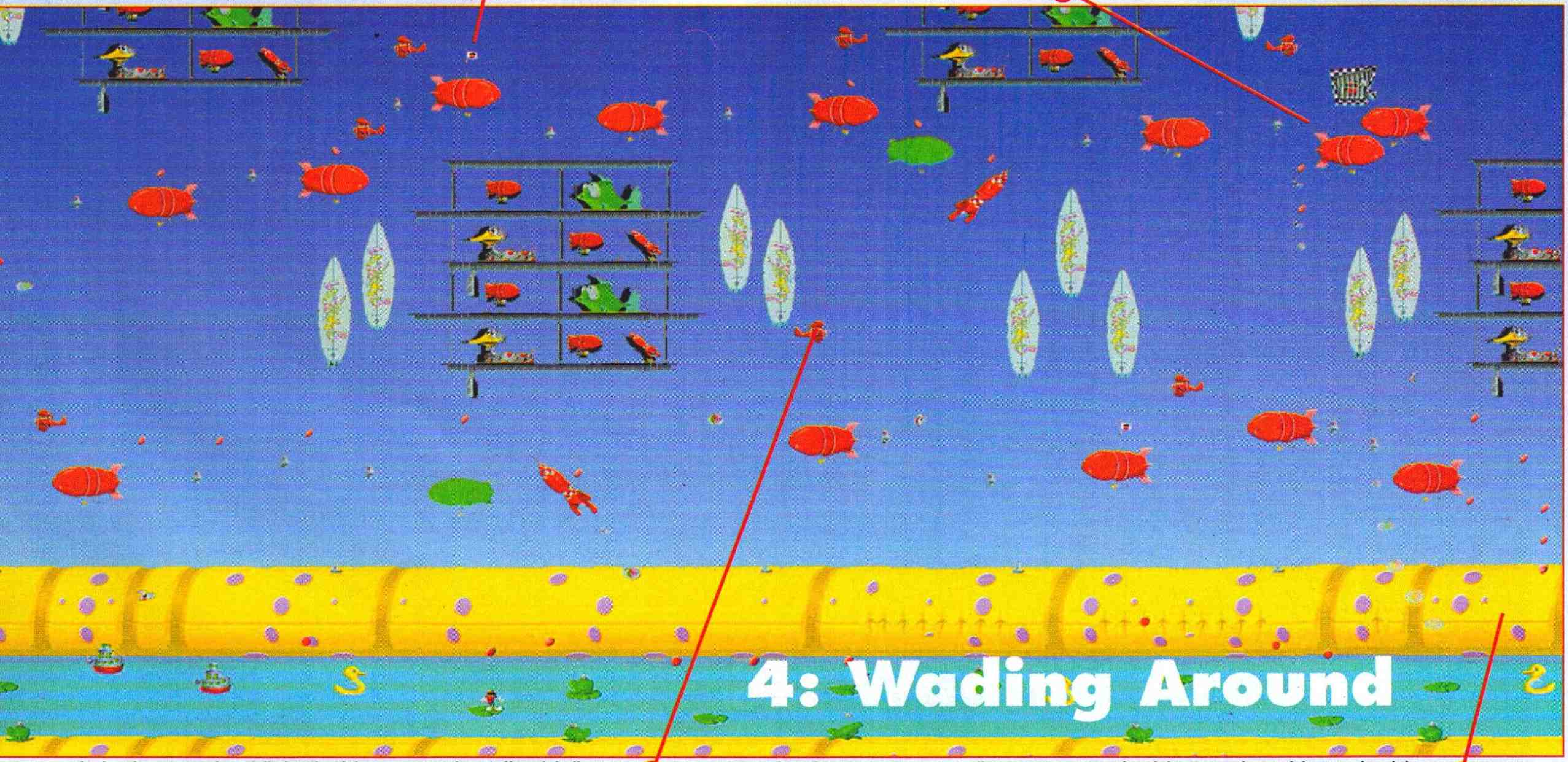


Andate a sinistra e troverete due spot dietro la scarpa. Ci sono spot nascosti dappertutto: ce ne sono otto sulla scala dell'autopompa e due nell'abitacolo.

Questa è l'ultima bandierina. Se ci lasciate le penne, sarete vicinissimi alla gabbia. Continuate verso destra.

Camminate oltre il bordo del dirigibile e raccogliete due 7-Up e due spot. La bolla vi riporterà su, quindi non preoccupatevi.

Per prima cosa, prendete questa bottiglietta che restituisce un po' di energia. Lasciatevi cadere, evitando le palline che rimbalzano, e guardate nelle scatole.



4: Wading Around

I biplani lasciano cadere delle bombe dolorose. Una veloce raffica di bollicine e ve ne libererete. Saltate, rimbalzate e saltate ancora, per arrivare a sinistra, quindi usate le bolle grosse per arrivare ai dirigibili sopra la vostra testa.

Dopo aver fatto fuori la rana, usate i palloni per arrivare ai dirigibili rossi. A destra del primo dirigibile c'è un gruppo di spot. Lasciatevi cadere sulla papera. Risalite e usate la piattaforma mobile per arrivare al prossimo dirigibile. Attenti però, non reggono il vostro peso a lungo, quindi saltate su e giù velocemente!

7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas, © 1993.

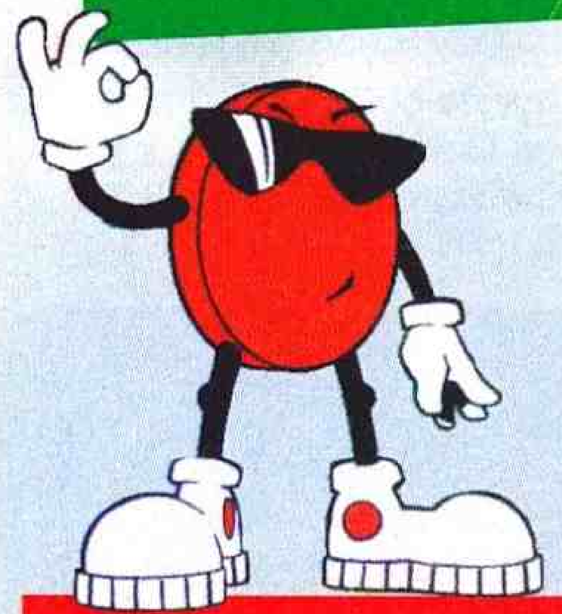
6: Radical Rails

Credevate di averne viste di tutti i colori? Beh, adesso vi aspetta una frenetica corsa che vi lascerà con il fiato grosso. Lasciatevi andare e vi ritroverete a rotolare a più non posso in caduta libera. Se però siete furbi, avrete capito che saltando con abilità e precisione potrete risalire le condotte che avete appena disceso. Conviene osservare dove sono i 7-Up e le vite extra.

Come potrete vedere dalla foto centrale, ce n'è una nell'angolo inferiore sinistro del livello. Se proprio lo volete sapere, la gabbia è nell'angolo superiore destro del livello. Usate la valvola nell'angolo inferiore destro e verrete piacevolmente trasportati nelle immediate vicinanze (niente male, vero?). Controllate con cura i faccioni alla Groucho Marx e le piccole sporgenze che nascondono spesso degli spot.

No, non si tratta della copia del quinto livello. Comunque, sono tornati i vostri vecchi amici: i robot, le macchinine radiocomandate, le dentiere con le gambe, senza dimenticare le palline che rimbalzano e che esplodono quando le colpite. Adesso, però, avete in più i biplani e le loro bombe. Non vi basta? Allora beccatevi le matite rotanti. Non vi avvicinate troppo, o vi disturberanno parecchio. Fate attenzione, perché quando girano sono addirittura indistruttibili.

Distruggete questo maledetto! Non c'è un percorso fisso da seguire, quindi cercatevi la vostra strada e vedete di non farvi ammazzare: sarebbe un peccato a questo punto del gioco.



ACTION REPLAY

FFØ78 AØØ39
Aumenta la percentuale di Cool
FFØ78 CØØ58
Vite infinite
FFØ77 ØØØØ1
Invunerabilità

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Cool Spot
TEMPO PER IL COMPLETAMENTO: 7 giorni
PUNTEGGIO PIÙ ALTO: 846.700
NUMERO DEI LIVELLI: 11
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: medio
NUMERO DI PERSONE CHE CREDONO CHE "COOL A TOON" SIA UN'ESPRESSIONE MILANESE: 16
ORE IMPIEGATE PER IDEARE LA SUDDETTA BATTUTA: 16

Prendete il quarto livello, aggiungete uno sfondo che scorre alla velocità della luce e un paio di desperados dal grilletto facile: che cosa ne viene fuori? Un casino pazzesco. Il sistema migliore per completare questo livello consiste nello studiare la mappa, prendendo nota di dove sono le bollicine e i piattini.

Saltate sugli UFO: vi aspettano 7-Up e spot in abbondanza.

Calatevi nella griglia della motrice per una 7-Up a sorpresa. Ci sono altri spot nascosti nella cabina e nel carrello del carbone.

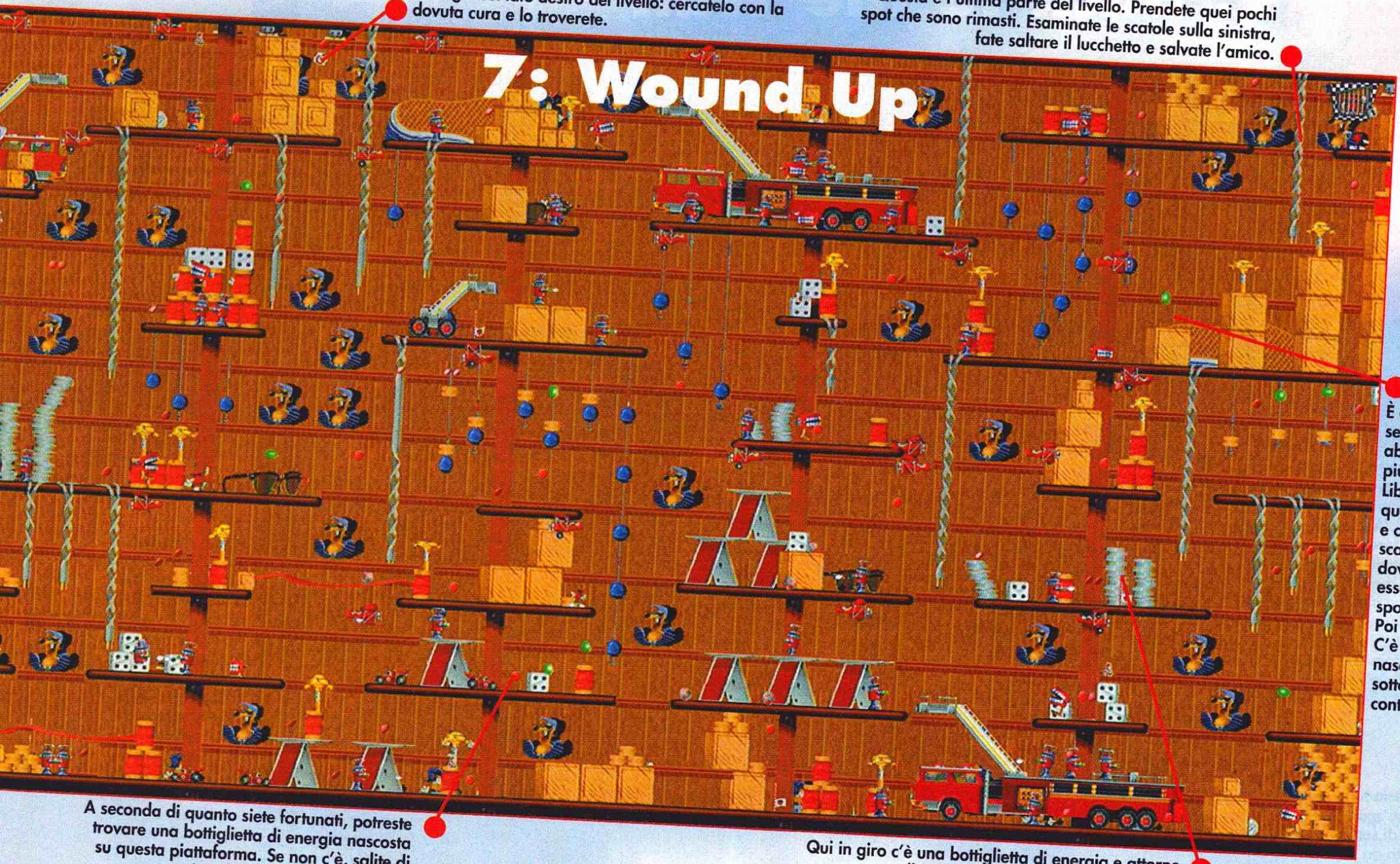
Uscite dal carrello del carbone e apritevi la strada sparando sulle carrozze. I banditi salteranno fuori per darvi il benvenuto a bordo. Attraversate i vagoni raccogliendo spot e quando arrivate al vagone della Southern, sparate a più non posso per aprirvi la strada tra i minatori. La pallina da tennis nasconde un paio di spot. Saltate in alto e ne troverete un altro paio sotto il palloncino.

7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas. © 1993.

Qui ci sono 30 utili secondi da prendere. C'è un altro orologio sul lato destro del livello: cercatelo con la dovuta cura e lo troverete.

Questa è l'ultima parte del livello. Prendete quei pochi spot che sono rimasti. Esaminate le scatole sulla sinistra, fate saltare il lucchetto e salvate l'amico.

7: Wound Up



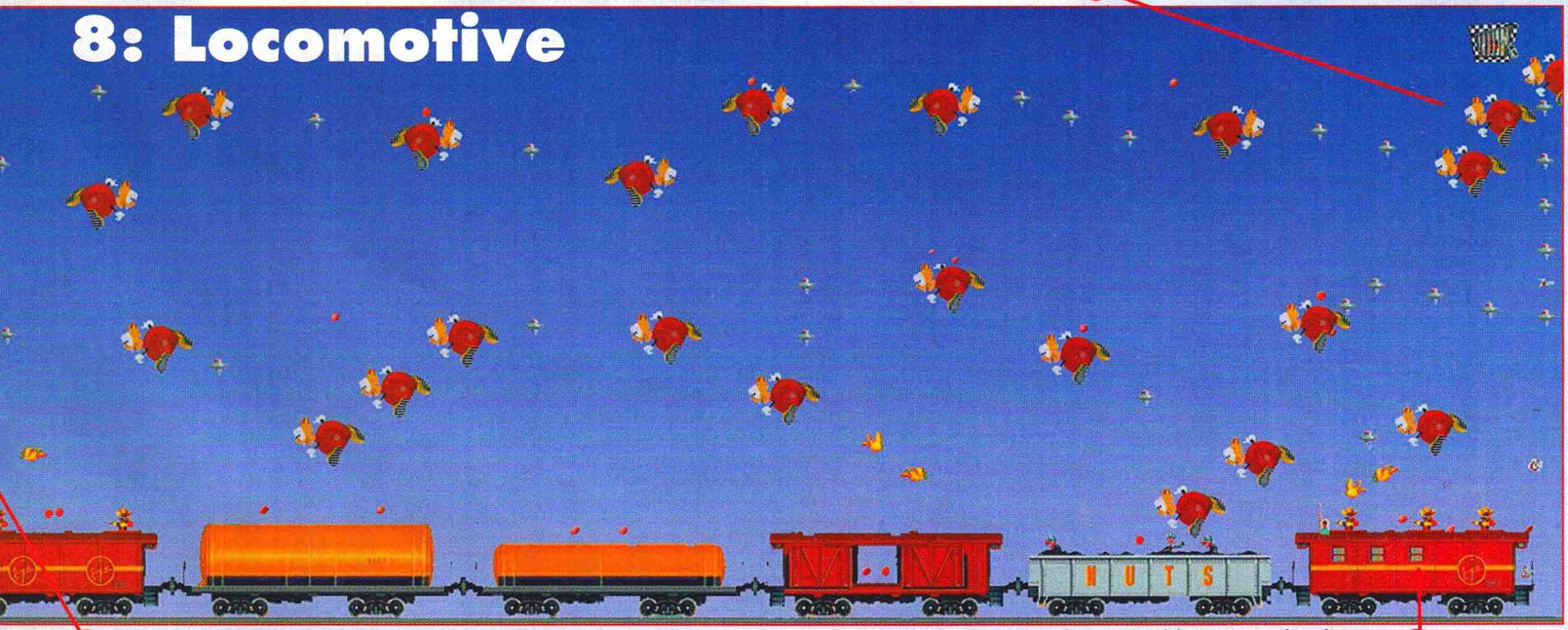
È quasi fatta, sempre che abbiate raccolto più di 60 spot. Liberatevi di questa gentaglia e controllate le scatole. Ci dovrebbero essere un po' di spot all'interno. Poi su, su e via! C'è un orologino nascosto proprio sotto di voi contro il muro.

A seconda di quanto siete fortunati, potreste trovare una bottiglietta di energia nascosta su questa piattaforma. Se non c'è, salite di una piattaforma e andate a destra, perché lì ce n'è un'altra.

Qui in giro c'è una bottiglietta di energia e attorno all'autopompa ci sono altri spot

Qui ci sono spot a palate. Vale la pena di rischiare per prenderli, soprattutto la 7-Up. Rimbalzate verso i palloncini, quindi ritornate indietro per salvare il vostro amico.

8: Locomotive



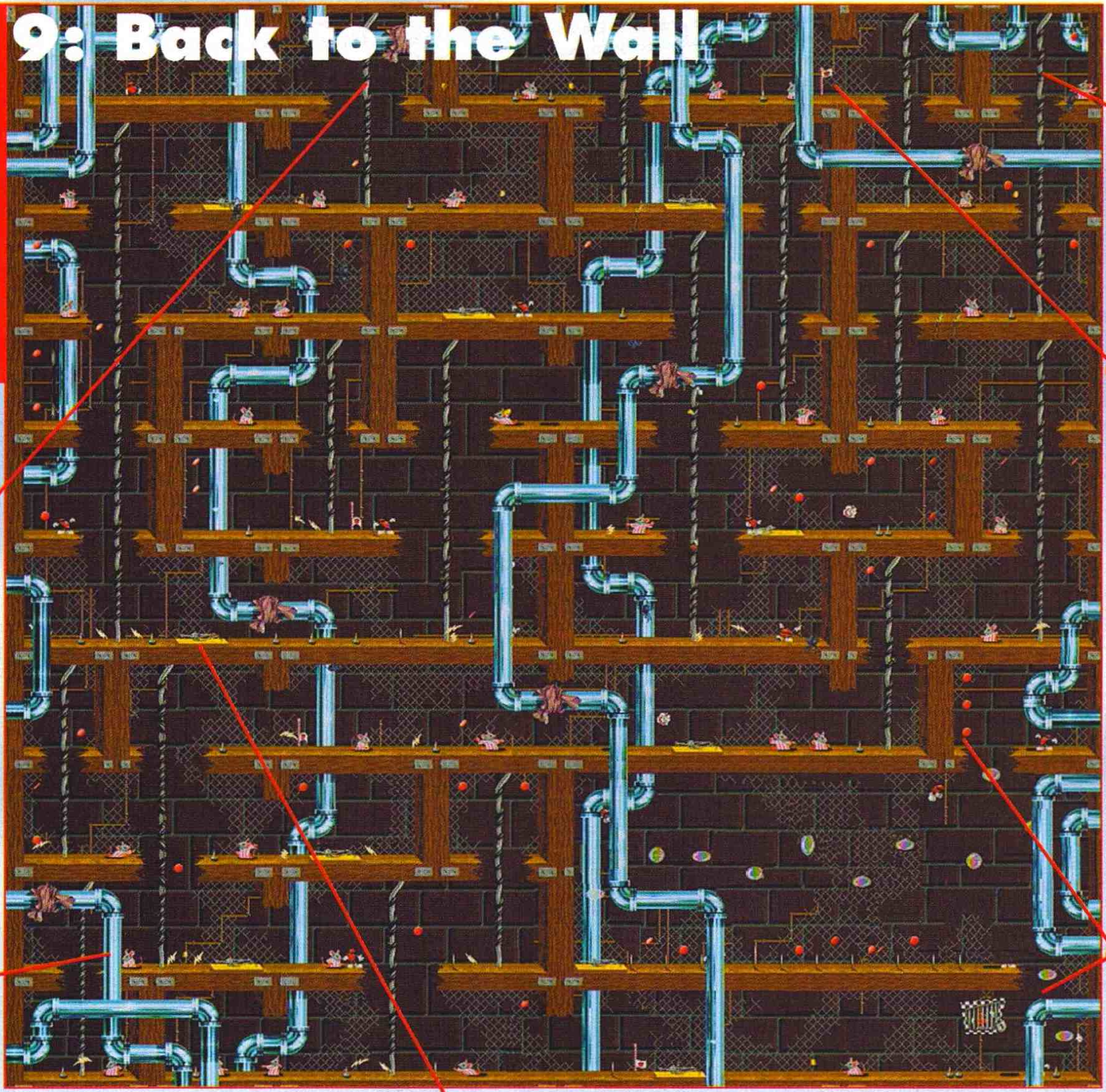
Fate attenzione in questo punto. Preparatevi per una novità: i banditi del Virgin Express hanno lasciato il treno e ora vi aspettano qui. Non lasciategli il tempo di aprire bocca.

Salite sul rimorchio e sparate agli occupanti del tetto, poi andate di sopra e innalzate la bandierina. Così facendo, se vi capita di morire, almeno ricomincerete da questo punto. Ora vi potete rinfrescare bevendo un bel bicchiere di cola. Sopra c'è qualcosa a cui dovete fare attenzione.

7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas, © 1993.

La differenza principale rispetto al terzo livello è che ci sono più topi che lanciano il formaggio, più ragni e molti più spuntoni. Come se non bastasse, in questo livello vi aspettano delle mortali scariche di elettricità. Inoltre più della metà degli spot sono nascosti e non ci sono bonus di energia o di tempo!

9: Back to the Wall



Abituatevi a dare un'occhiata alla strada da fare, evitando i vicoli ciechi. Purtroppo, in questo livello ce ne sono parecchi, quindi state attenti.

Senza bonus di energia e tempo, la cosa migliore da fare è cercare le bandierine.

La prima cosa da fare è raccogliere gli spot nascosti dietro i tubi (tre in tutto). Abituatevi a guardare ovunque, specialmente dietro i tubi. Dovete scendere, ma i topi sono in agguato, quindi colpiteli più velocemente possibile. Ora proseguite a sinistra e scendete.

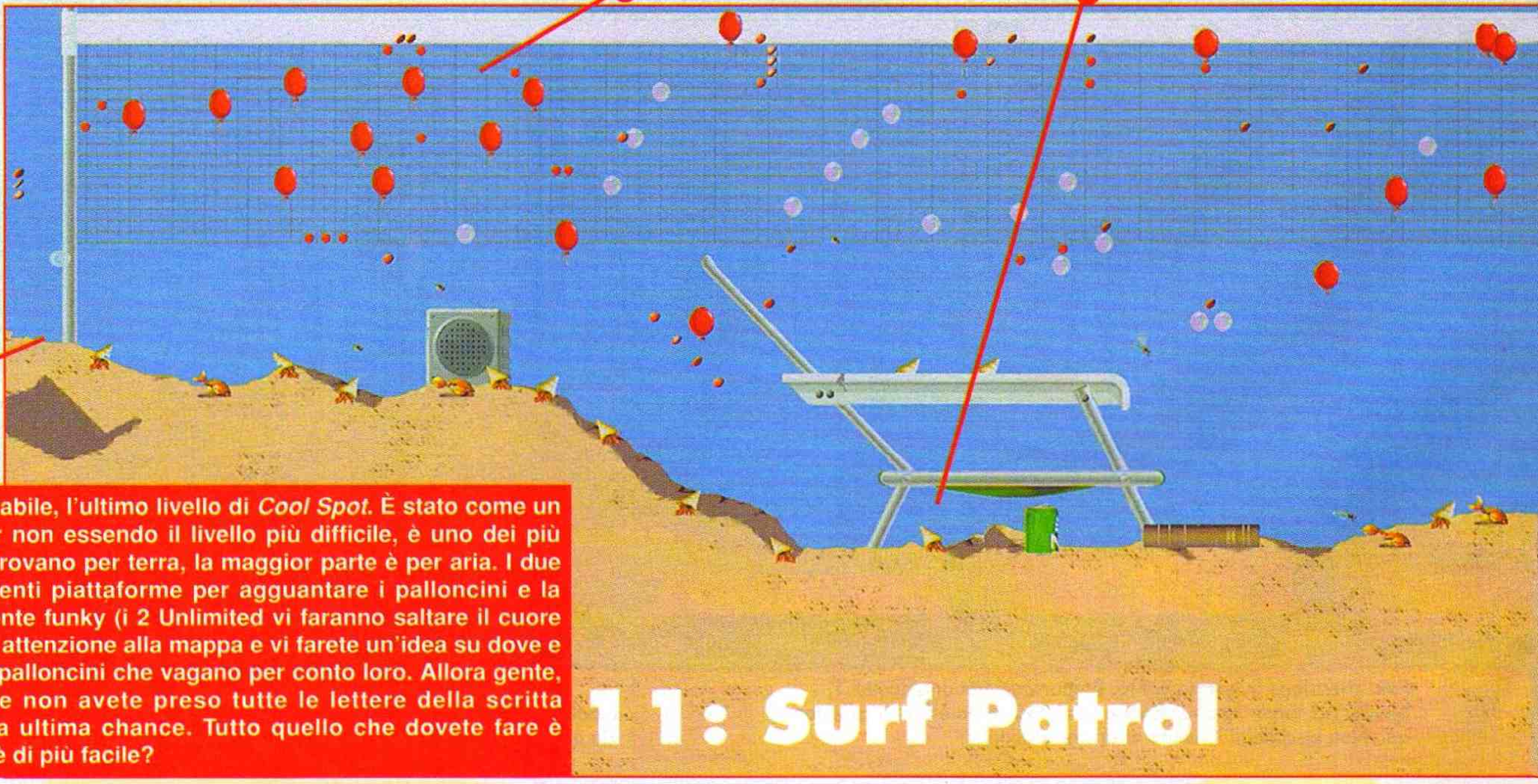
Volete rischiare un po' di energia per un sacco di spot? Per incominciare, il tubo accanto alla gabbia nasconde due spot. Superate la gabbia, e salite usando le bolle. Ora andate a sinistra, evitate le spine, salite e rimbalzate a destra. Nel buco in cima ci sono ancora tre spot: prendeteli.

Dietro questo tubo sono nascosti tre spot. Ce n'è un altro di sotto, ma è coperto da un topo.

A questo punto dovreste aver preso confidenza con i controlli, quindi sfruttate al massimo le trappole per topi, possono essere usate per farvi lanciare sopra i topi. State attenti ai ragni!

Quando la spiaggia non nutre più sorprese, è il momento di prendere il volo. Tutti i palloncini si muovono, quindi fate attenzione.

Niente spot nascosti sotto la sdraio, ma due sono dietro la lattina di 7-Up.



Proprio come nel primo livello, sarà meglio ripulire la spiaggia prima di appendersi ai palloncini, quindi andate a destra e sparate a più non posso.

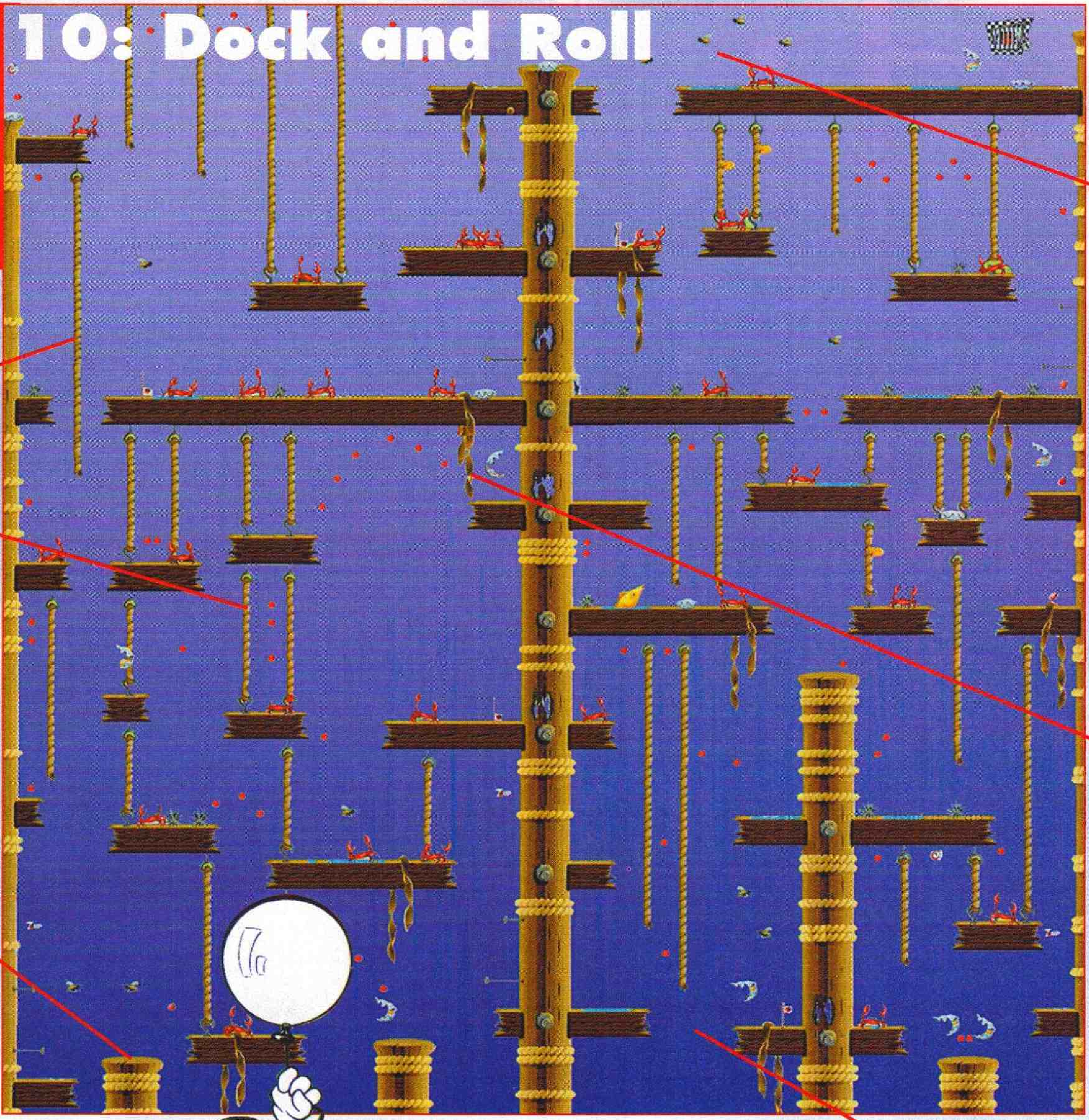
Si, si... questo è l'unico, l'inimitabile, l'ultimo livello di *Cool Spot*. È stato come un giro sulle montagne russe. Pur non essendo il livello più difficile, è uno dei più divertenti. Non tutti gli spot si trovano per terra, la maggior parte è per aria. I due altoparlanti fungono da eccellenti piattaforme per agguantare i palloncini e la musica che pompano è veramente funky (i 2 Unlimited vi faranno saltare il cuore in gola!). Ancora una volta, fate attenzione alla mappa e vi farete un'idea su dove e quando dovrete aggrapparvi ai palloncini che vagano per conto loro. Allora gente, questo è l'ultimo livello. E se non avete preso tutte le lettere della scritta "UNCOLA", questa è la vostra ultima chance. Tutto quello che dovete fare è raccogliere degli spot – cosa c'è di più facile?

11: Surf Patrol

7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas, © 1993.

Questo è il decimo e penultimo livello, ed è di gran lunga il più difficile. Si incomincia nell'angolo in basso a sinistra e dovrete cercare di arrivare alla gabbia in alto a destra. Fate attenzione a non cadere dai pali. Ci sono un sacco di granchi, api e ricci.

10: Dock and Roll



Accidenti! Uno sciame di api suicide disposte a tutto pur di farvi fuori. Continuate a sparare, la gabbia è vicinissima.

Salite su questa corda. Una volta giunti in cima, saltate a destra e dovreste riuscire ad aggrapparvi all'altra corda per un pelo. Sulla sinistra del granchio c'è un orologio.

Può non sembrare il percorso migliore, ma fidatevi. Un bel salto vi porterà sulla piattaforma con il granchio. Appena atterrerete, non ciondolatevi, ma sparate le vostre bolle veloci come un lampo.

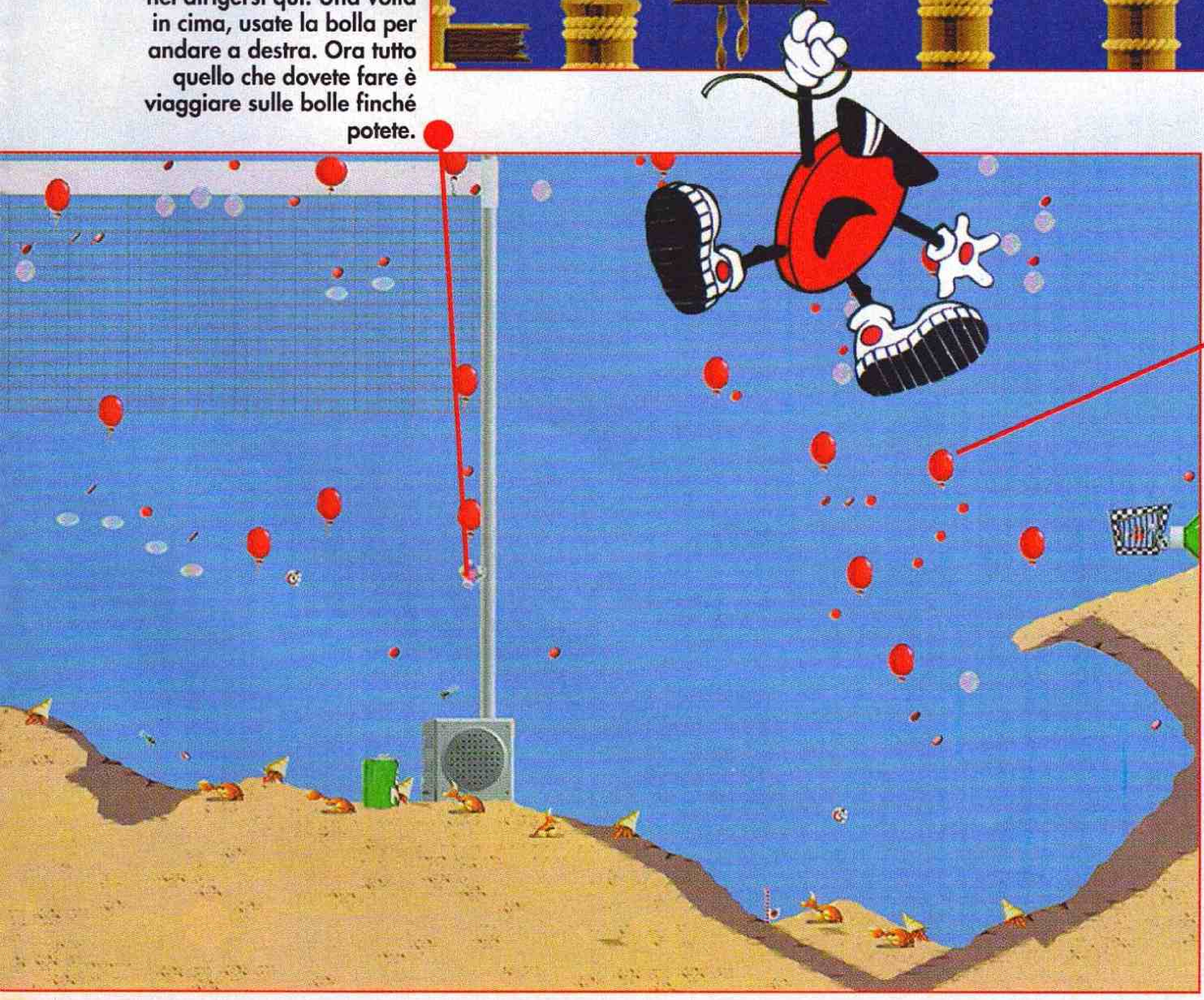
Ci sono così tanti spot che vi potrebbe quasi venire voglia di volare. Un bel salto ve li dovrebbe far raggiungere tutti.

Saltate sui chiodi. In cima c'è una 7-Up. Le api arrivano da tutte le parti. Fate fuori il granchio e le ostriche. C'è un'altra 7-Up due chiodi sopra, sul palo più grosso qui a destra.

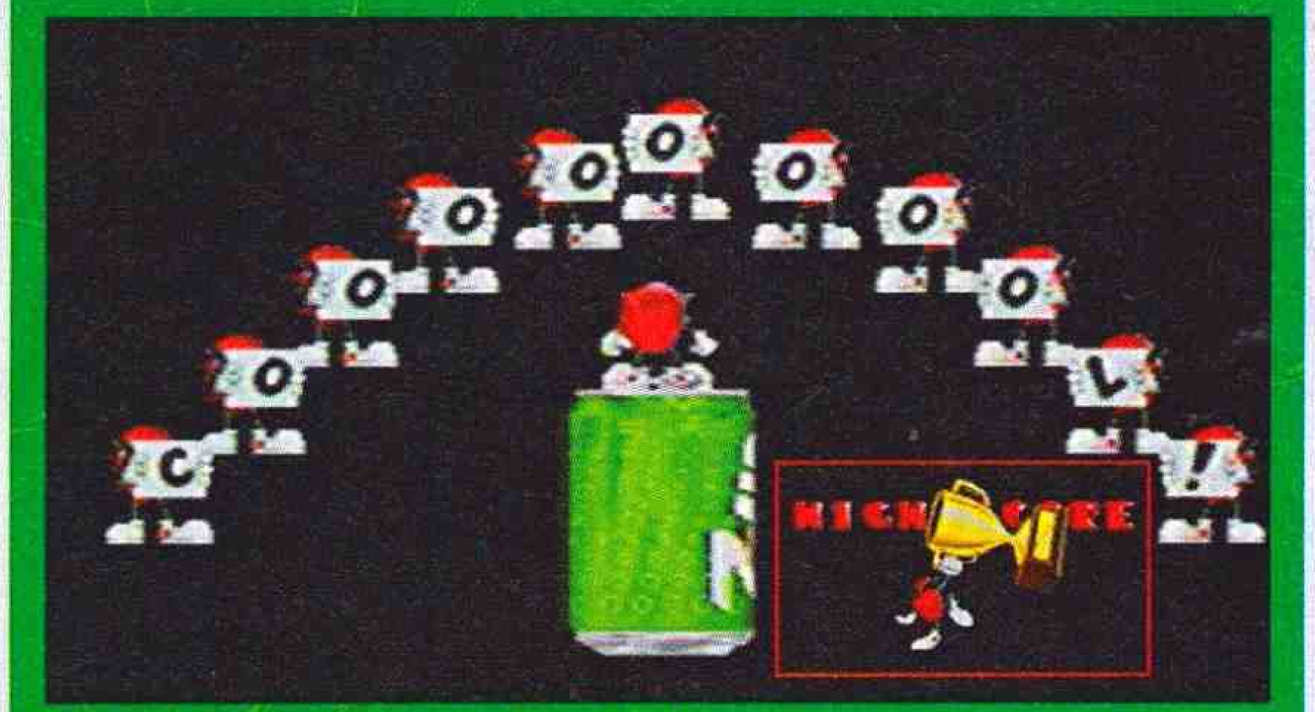
Il sistema migliore per arrivare alla gabbia consiste nel dirigersi qui. Una volta in cima, usate la bolla per andare a destra. Ora tutto quello che dovete fare è viaggiare sulle bolle finché potete.

Qualunque cosa accada, non colpite le perle sputate dalle ostriche. Qui c'è una bandierina da issare.

Ci sono parecchi spot piazzati qua e là. Osserverete che quando siete appesi, i palloncini vi ci faranno passare attraverso. Se non l'avete ancora notato, la gabbia è sulla vostra destra, ma andate a caccia di spot finché non arrivate alla fatidica quota 100%.



SCIABADA!!



Bang! Sproing! Boom! Urrà! Hippi!
Avete terminato il gioco: siete troooppo cool. Avete sconfitto granchi, aerei, robot, topi e tutto quello che le forze di Uncool sono riuscite a scagliarvi contro. Ora, finalmente tutti i vostri 11 amici sono liberi e potete festeggiare con loro la vittoria.

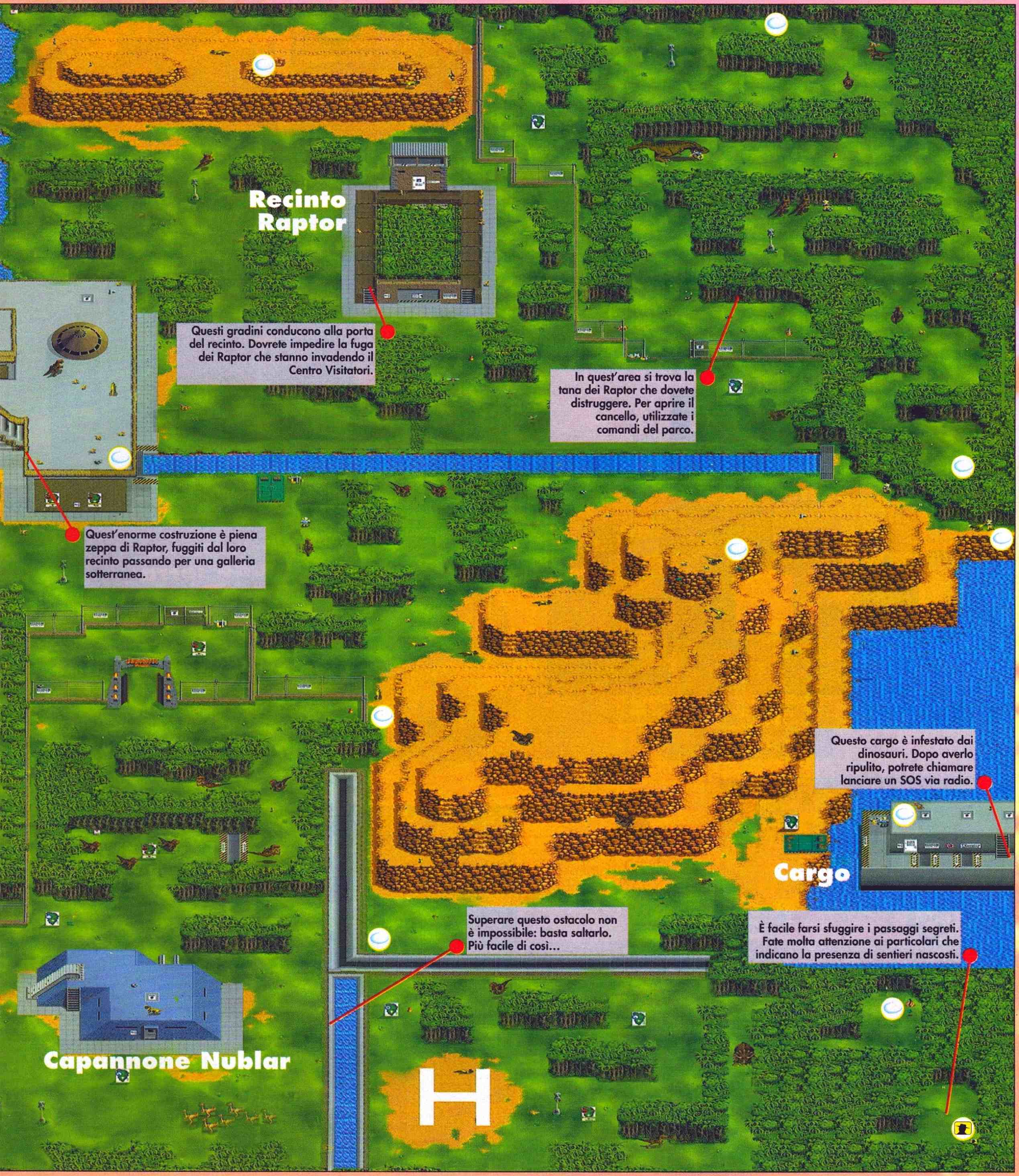
7UP™ and SPOT™ sono marchi registrati da The Seven-Up Company, Dallas, © 1993.

JURASSIC PARK

SN SUPER NES

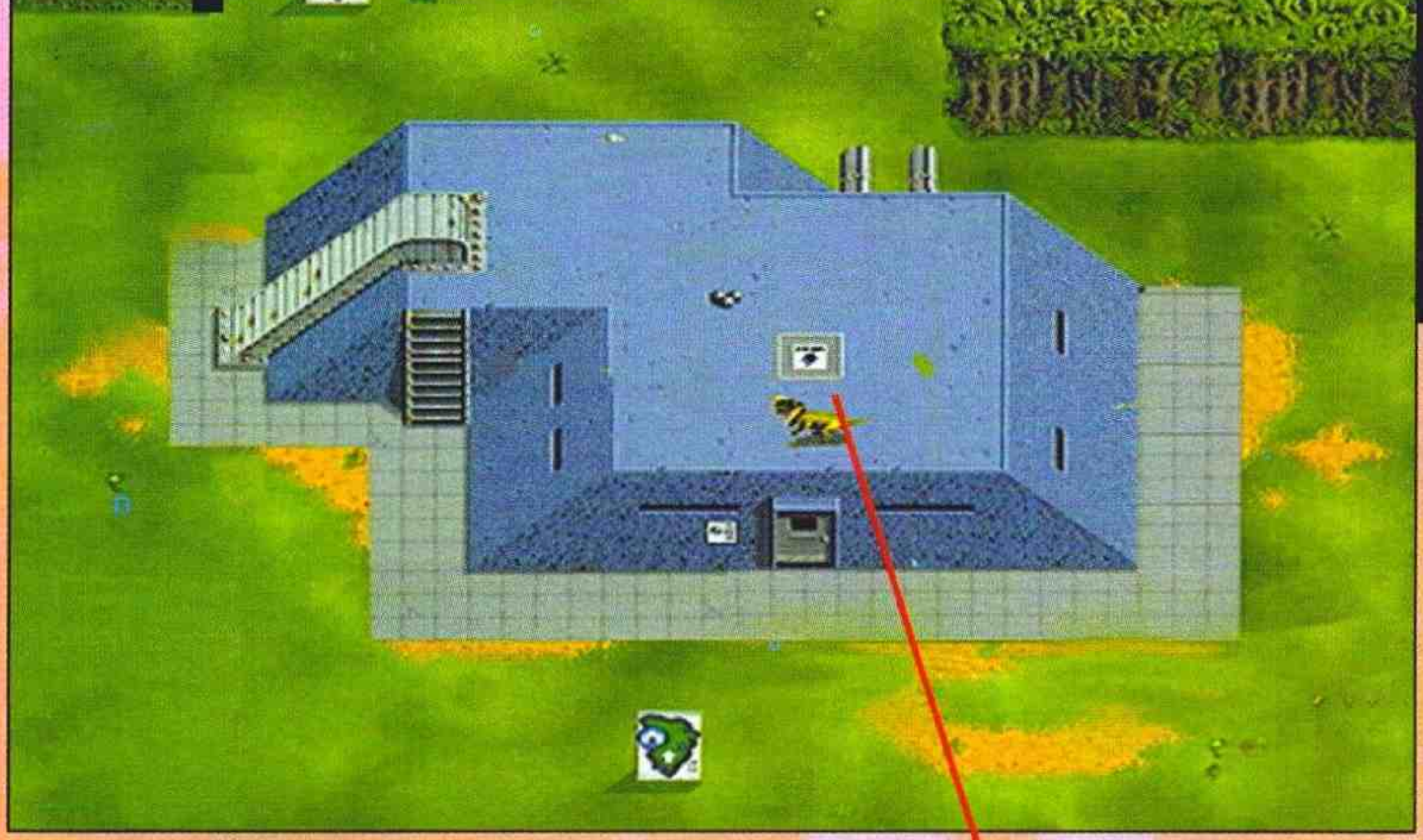
Benvenuti a *Jurassic Park*, il gioco di esplorazione che ha fatto passare molte notti insonni a un sacco di lettori. Ora, grazie a questa soluzione potrete guidare Grant verso la salvezza. Si tratta di un compito molto arduo, visto che dovrete esplorare l'intera isola e le sette aree in cui è suddivisa.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.



JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

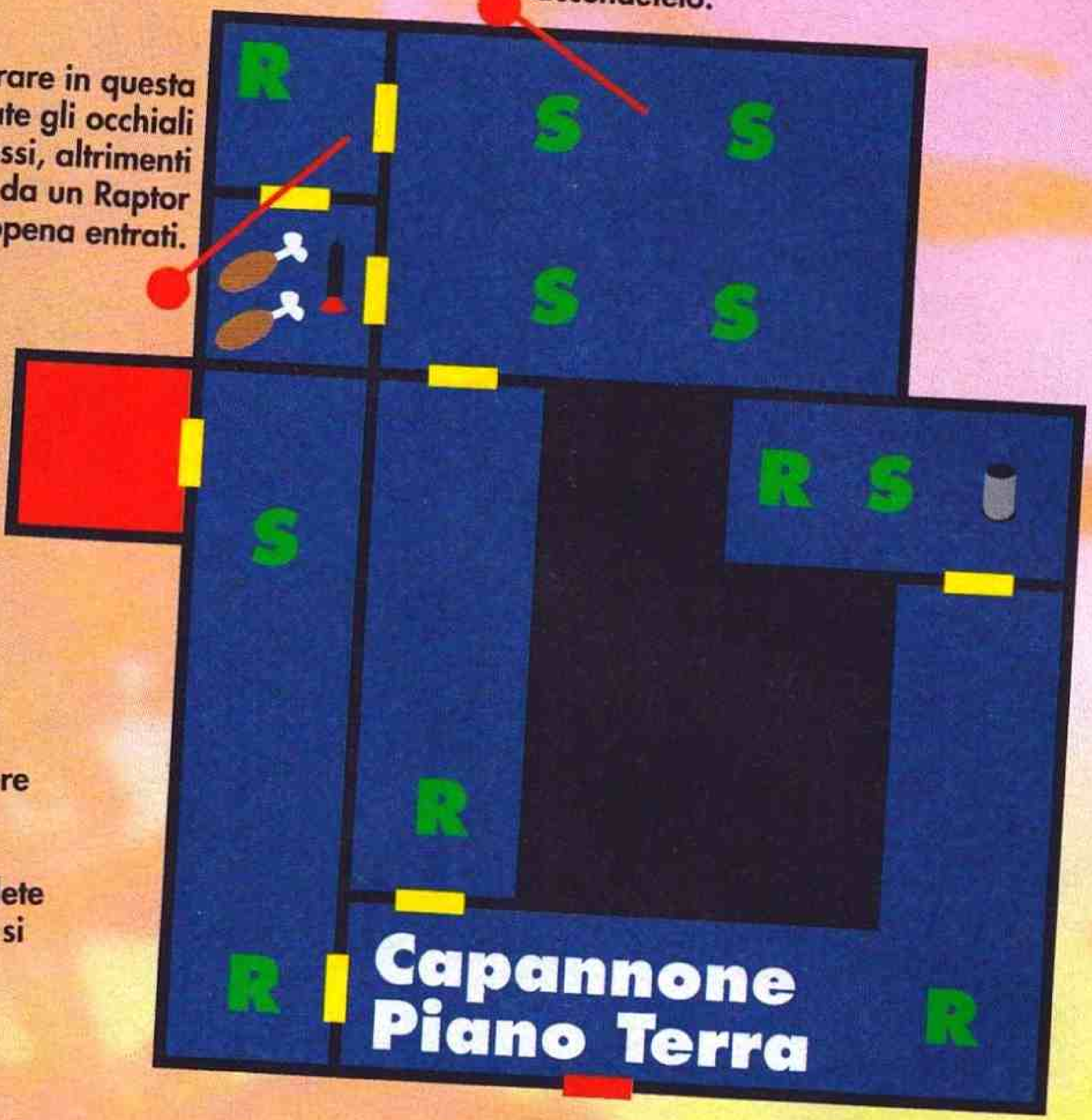
Capannone Nublar



Questo è il primo capannone in cui dovrete entrare. Acceso il generatore, potrete attivare gli ascensori che torneranno utili più avanti. Nella mappe di queste pagine sono segnalati i dinosauri che si aggirano per i corridoi deserti. La R rappresenta i Raptor, mentre la S i Dilofosauri.

I piccoli Raptor vagano per il tetto aspettando solo di essere uccisi. Fate attenzione al veleno che sputano i Dilofosauri.

Capannone Piano Terra



Il generatore si trova in questa stanza. Avvicinatevi al pannello di comando e accendetelo.

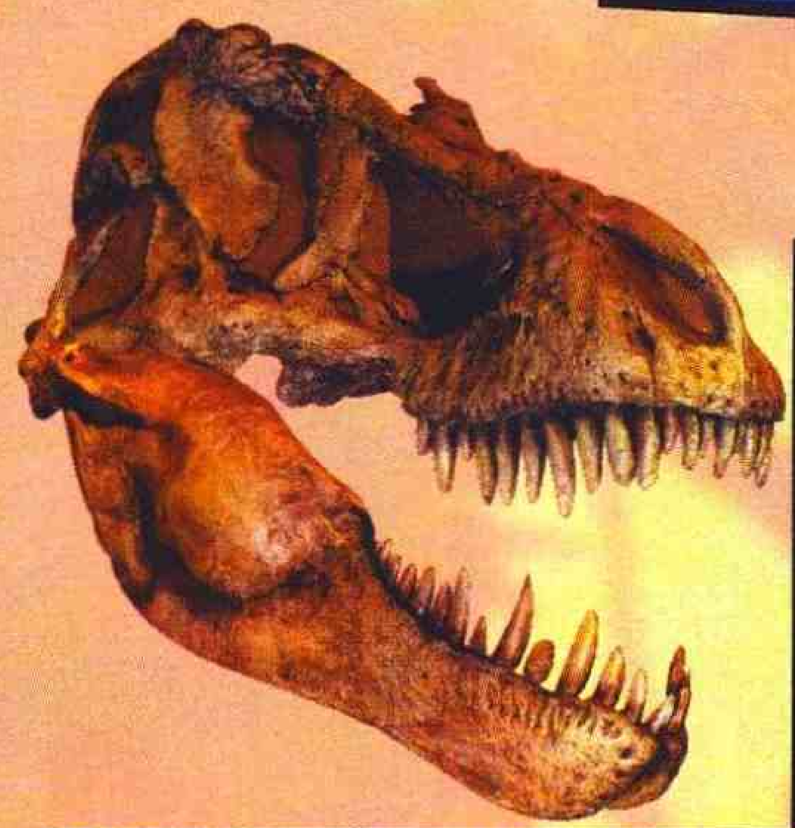
Prima di entrare in questa stanza, attivate gli occhiali agli infrarossi, altrimenti verrete uccisi da un Raptor appena entrati.

Livello Sotteraneo

Prima di entrare in questa stanza, attivate i visori agli infrarossi per poter vedere i dinosauri che vi attendono in agguato.

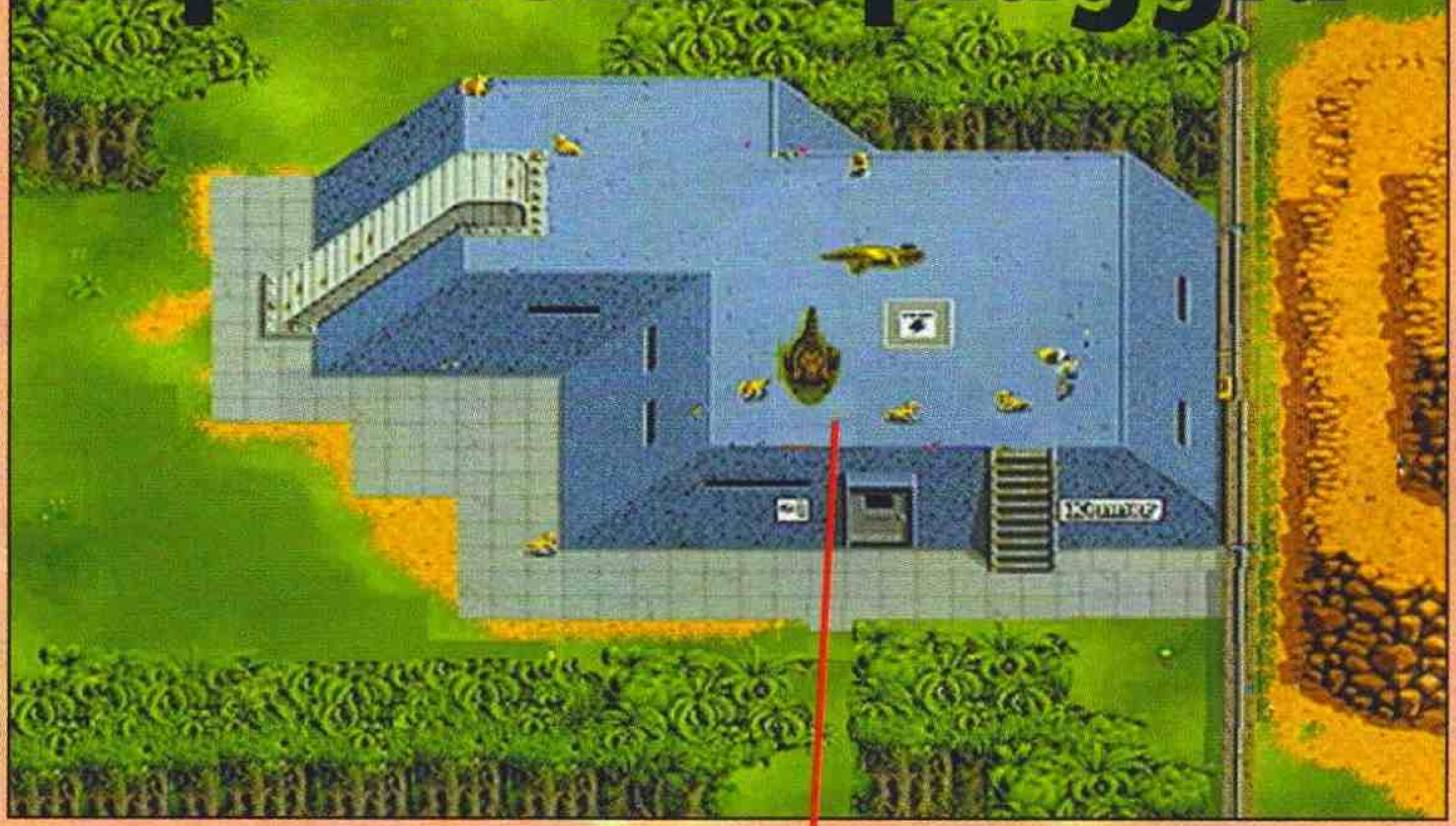
Per potere entrare in questa sala dovrete essere in possesso la tessera di riconoscimento di Ian Malcom. Entrate e prendete la tessera di Geraro che si trova nella stanza adiacente.

La pistola è la seconda arma più efficace contro i rettili giganti. Raccoglietela solo se avete esaurito i razzi.



I sentieri tortuosi della foresta vi porteranno fino a questo capannone. Siccome la strada non è molto immediata, utilizzate la mappa dell'isola per non perdervi in questo labirinto. All'interno della costruzione troverete la tessera di riconoscimento di Nedry, con la quale potrete avviare il computer che controlla il parco, così potrete comandare i cancelli e i sensori dislocati per tutta l'isola.

Capannone Spiaggia



Appena arriverete in questo punto del tetto, un Raptor vi si avventerà contro. Fatelo fuori senza troppi complimenti.

CHIAVE

Lungo il suo cammino, Grant troverà un sacco di oggetti utili per la sua missione. Lanciarazzi, granate e cassette di pronto soccorso attendono solo di essere raccolti.

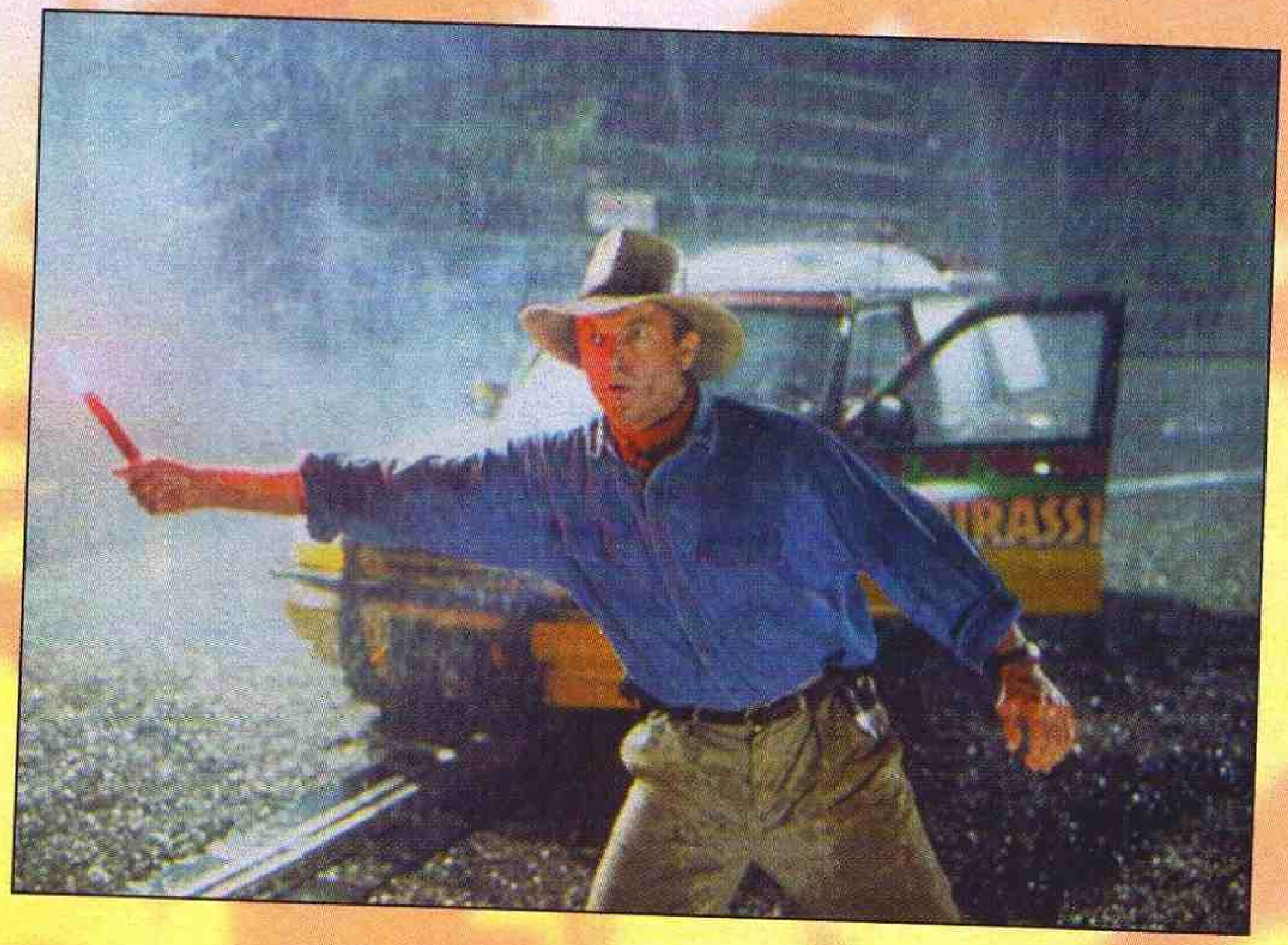
- **Bolas** Molto potenti ed efficaci.
- **Vita Extra** Utilissima, ma molto rara.
- **Granata a Gas** Stordisce i dinosauri.
- **Razzo** Ha un "certo" effetto sui Dino.
- **Batteria** Ricarica i visori all'infrarosso.
- **Uova** Raccogliete tutte quelle che trovate.
- **Soccorso** Dà il pieno di energia.
- **Dardo** Addormenta i dinosauri.
- **Pistola** Arma di potenza media.
- **Cibo** Ancora un pieno di energia.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

In questa stanza c'è un computer, ma non potrete avviare l'intero sistema da qui. Funzionerà solo quando attiverete il cervellone centrale.

In questa stanza troverete la tessera di riconoscimento di Nedry, che vi permetterà di attivare la rete di computer dell'isola.

Potrete accedere all'ascensore che vi porterà al livello inferiore solo se sarete in possesso della tessera di Geraro.



La tessera di Arnold è nell'angolo di questa stanza infestata dai Dilofosauri.

In questa stanza dovete avere il visore notturno attivato. Prima di entrare, controllate di avere sufficienti munizioni per un po' di lucertoloni.

Raccogliete la batteria per il visore notturno.

GUIDA FLASH

Questa è una guida rapida che elenca tutte le azioni che dovete compiere per terminare *Jurassic Park*. Utilizzate la cartina dell'isola della pagina precedente, mentre le mappe delle altre pagine mostrano l'interno delle costruzioni. Tenete sempre d'occhio la vostra posizione nella mappa, perché è molto facile perdersi in questo dedalo di alberi, recinti e stanze tutte uguali.

1: Accendete il generatore al piano terra del capannone Nublar.

2: Prendete la tessera di Nedry al piano terra del capannone Nord.

3: Raccogliete la tessera di Hammond sul tetto del Centro Visitatori.

4: Attivate il computer al primo piano del Centro Visitatori.

5: Raccogliete la batteria al piano terra del recinto del Raptor.

6: Prendete la tessera di Malcom nel livello superiore del recinto del Raptor.

7: Raccogliete la tessera di Muldoon nel primo livello del recinto del Raptor.

8: Prendete la tessera di Geraro nel livello sotterraneo del capannone Nublar.

9: Raccogliete la batteria nel livello sotterraneo del capannone Spiaggia.

10: Prendete la tessera di Arnold nel livello sotterraneo del capannone Spiaggia.

11: Raccogliete la batteria nel primo livello sotterraneo del Centro Visitatori.

12: Prendete la tessera di Grant al piano terra del Centro Visitatori.

13: Raccogliete la batteria al piano terra del cargo.

14: Prendete la tessera di Wu nel primo livello sotterraneo del cargo.

15: Spingete la cassa nel secondo livello sotterraneo del recinto dei Raptor.

16: Attivate il primo livello di sicurezza nel primo piano del Centro Visitatori.

17: Attivate il secondo livello di sicurezza nel terzo livello sotterraneo del cargo.

18: Eliminate tutti i dinosauri che trovate sul cargo.

19: Prendete la bomba al gas nervino nel capannone Nord.

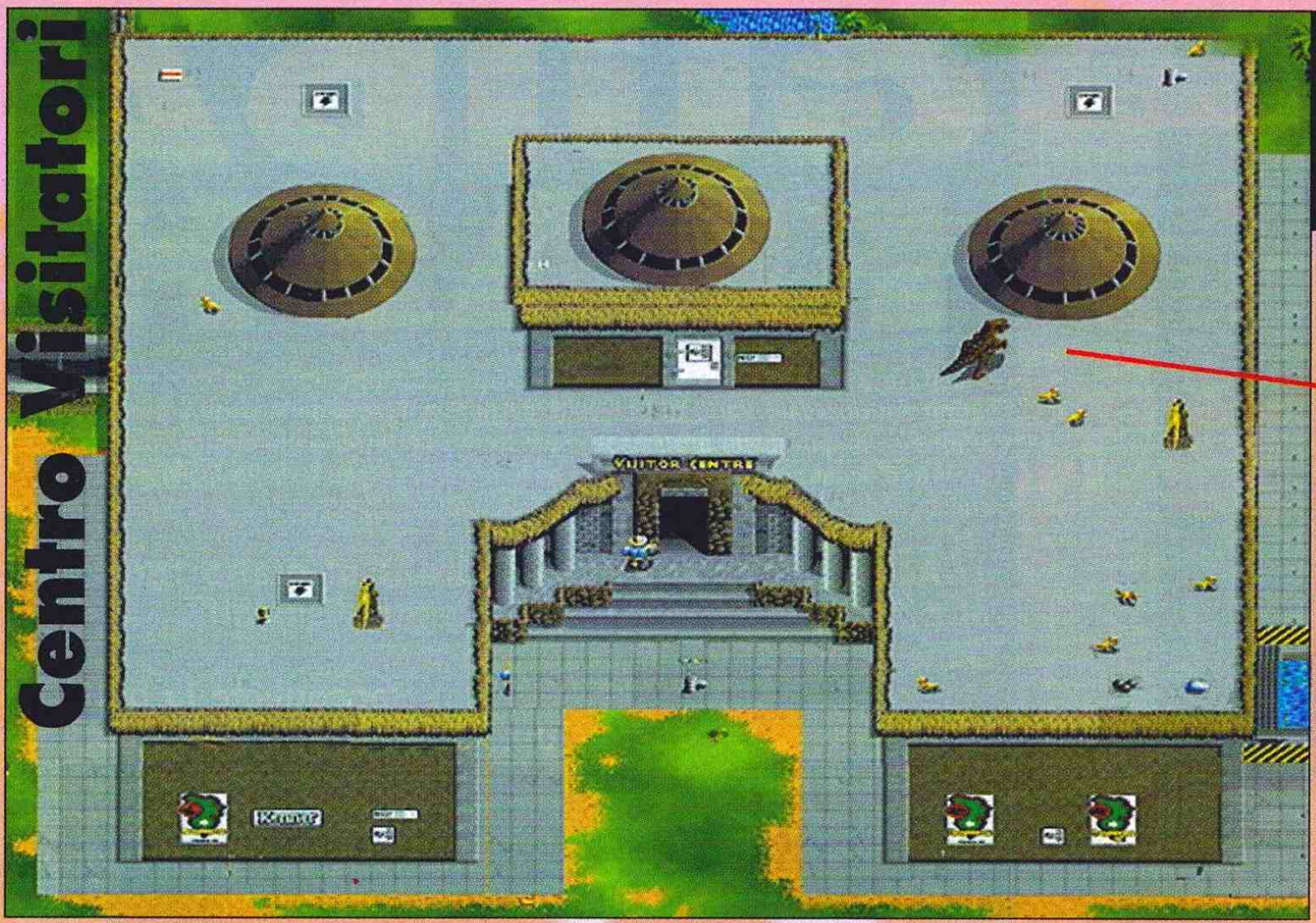
20: Piazzate la bomba vicino alle uova nella tana dei Raptor.

21: Chiamate gli aiuti via radio utilizzando il terminale nel quarto livello sotterraneo del cargo.

22: Prendete tutte le uova che sono rimaste.

23: Andate alla pista di atterraggio, dove vi attende un elicottero che vi porterà in salvo.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc. © 1993.



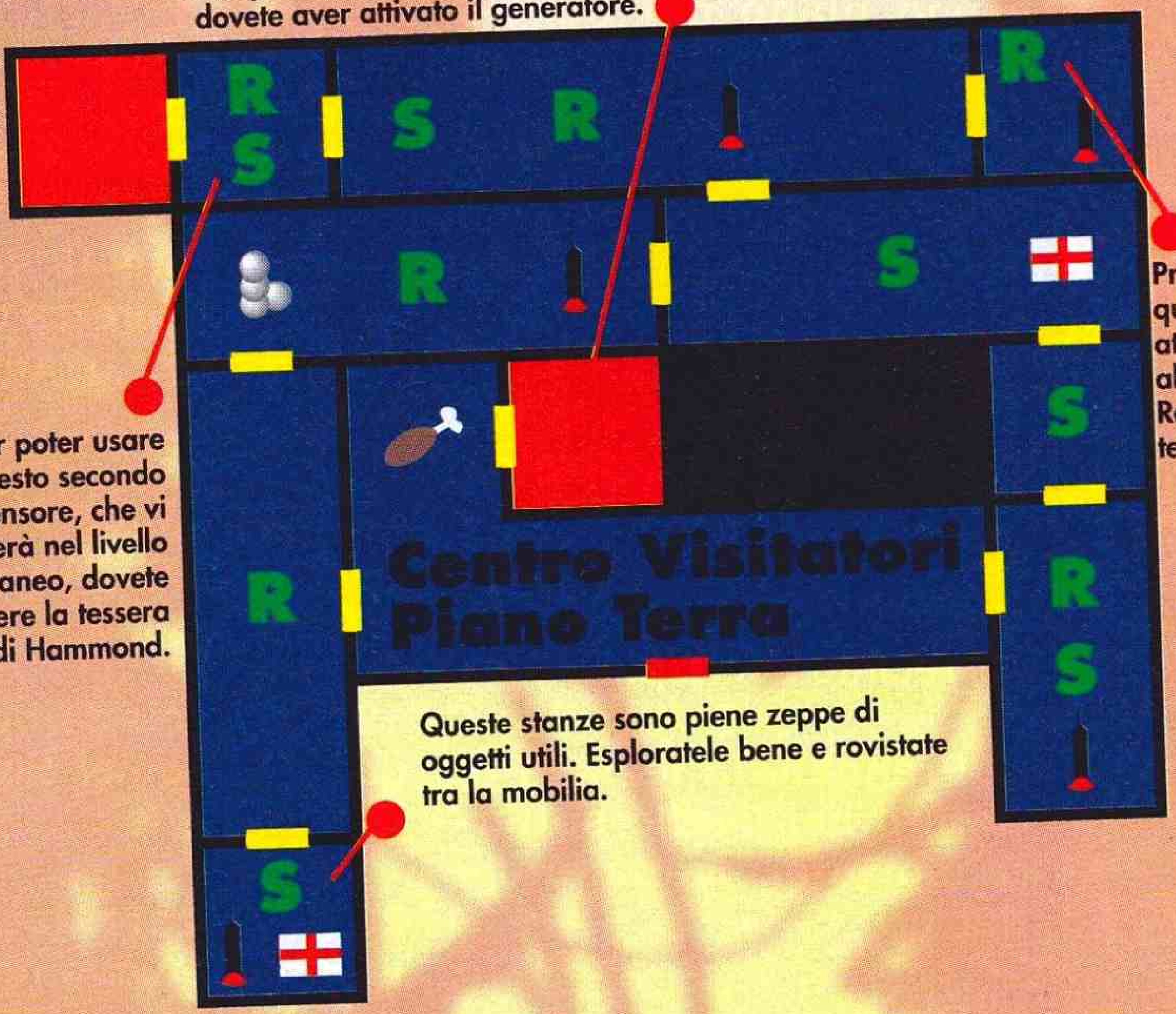
Il Centro Visitatori è il cuore del gioco. In questo edificio potrete accedere al cervellone centrale, che vi permette di avviare la rete di computer del parco utilizzando la tessera di Nedry. Da qui potete controllare l'intera isola.

L'unico modo di arrivare sul tetto è prendere l'ascensore che porta al piano superiore. L'uscita del piano conduce direttamente sul tetto invaso dai Raptor. Non dimenticate di prendere l'uovo nell'angolo.

Per entrare in questa serie di stanze dovete essere in possesso della tessera del Dr. Wu. Attivate il primo livello di sicurezza con il computer che trovate in fondo ai corridoi.

Il computer in fondo a questa stanza necessita della tessera di Nedry per funzionare. Da qui potete avviare l'intero sistema.

Per poter usare questo ascensore, dovete aver attivato il generatore.

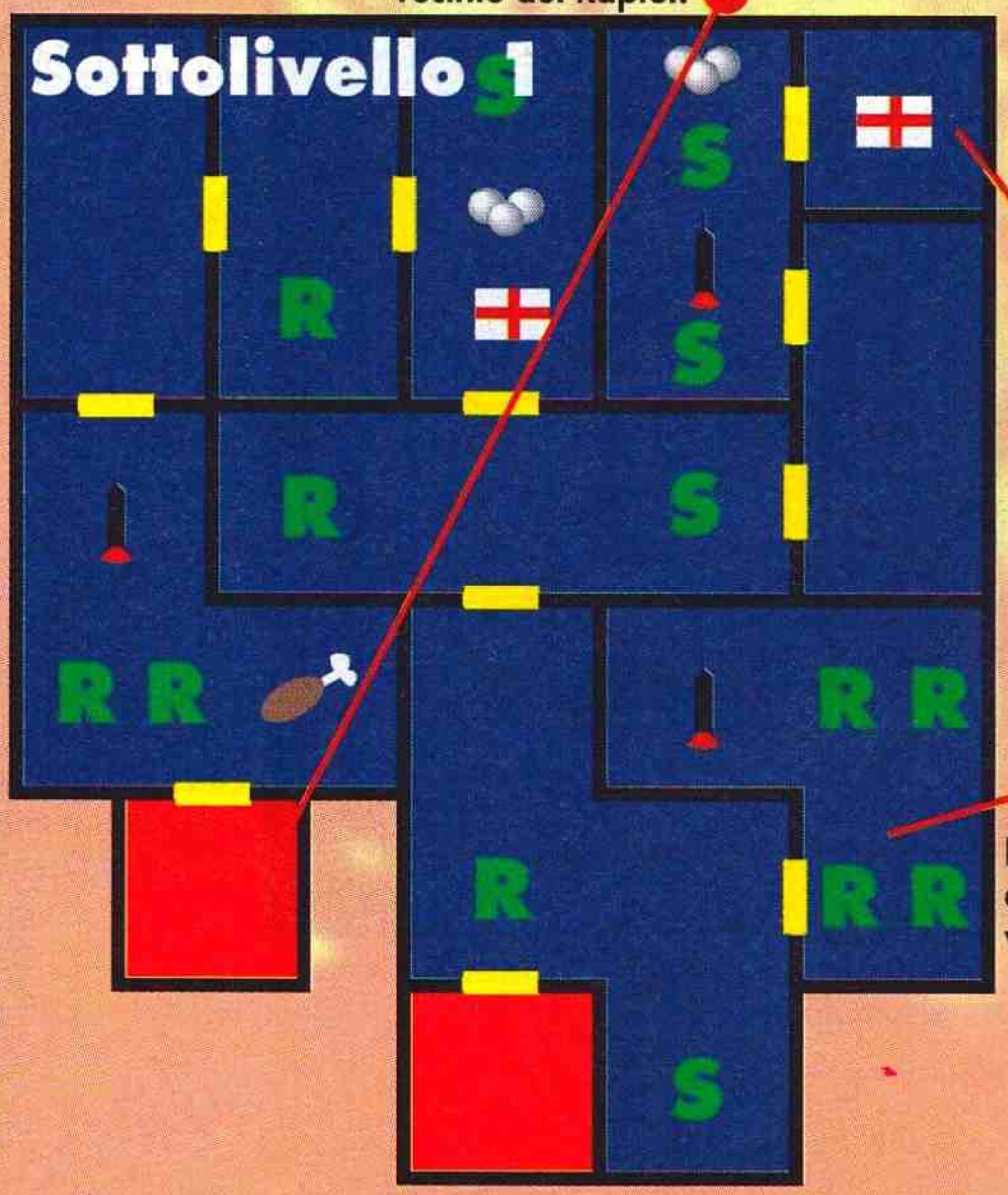


Prima di entrare in questa stanza, attivate i visori all'infrarosso. Raccogliete la tessera di Grant.

Per poter usare questo secondo ascensore, che vi porterà nel livello sotterraneo, dovete possedere la tessera di Hammond.

Queste stanze sono piene zeppe di oggetti utili. Esploratele bene e rovistate tra la mobilia.

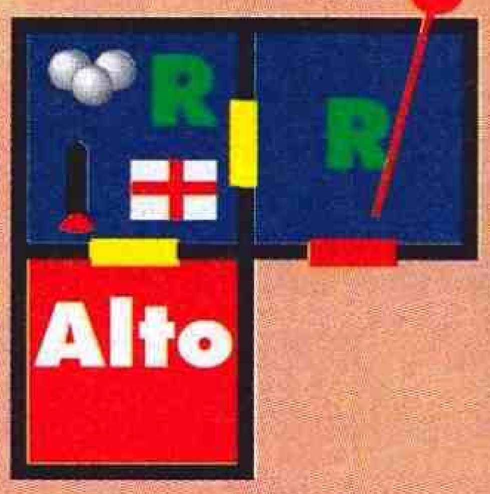
Per poter accedere a questo ascensore, dovete possedere la tessera di Ellie. Non è necessario trovarla, perché l'ascensore conduce al secondo livello sotterraneo del recinto dei Raptor.



In questa stanza si trova la batteria per il visore agli infrarossi. C'è abbastanza energia per esplorare tutte le stanze buie del Centro Visitatori.

In questa stanza dovete attivare il visore all'infrarosso.

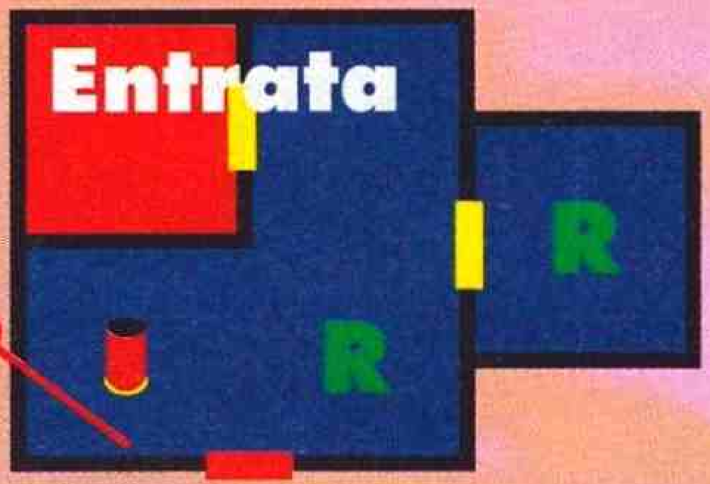
Queste stanze vi condurranno al tetto.



SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Jurassic Park
TEMPO IMPIEGATO: 1 settimana
PUNTEGGIO PIÙ ALTO: 13. 420
NUMERO DI LIVELLI: 7
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Alto
COLONNA SONORA E GADGET UFFICILAE DEL FILM: Si
COLONNA SONORA TAROCCATA ED EVENTUALI TENTATIVI DI TAROCCAMENTO: Molti di più (Jurassic Dance, Jurassic Park Party, Dinomania, ecc...)

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

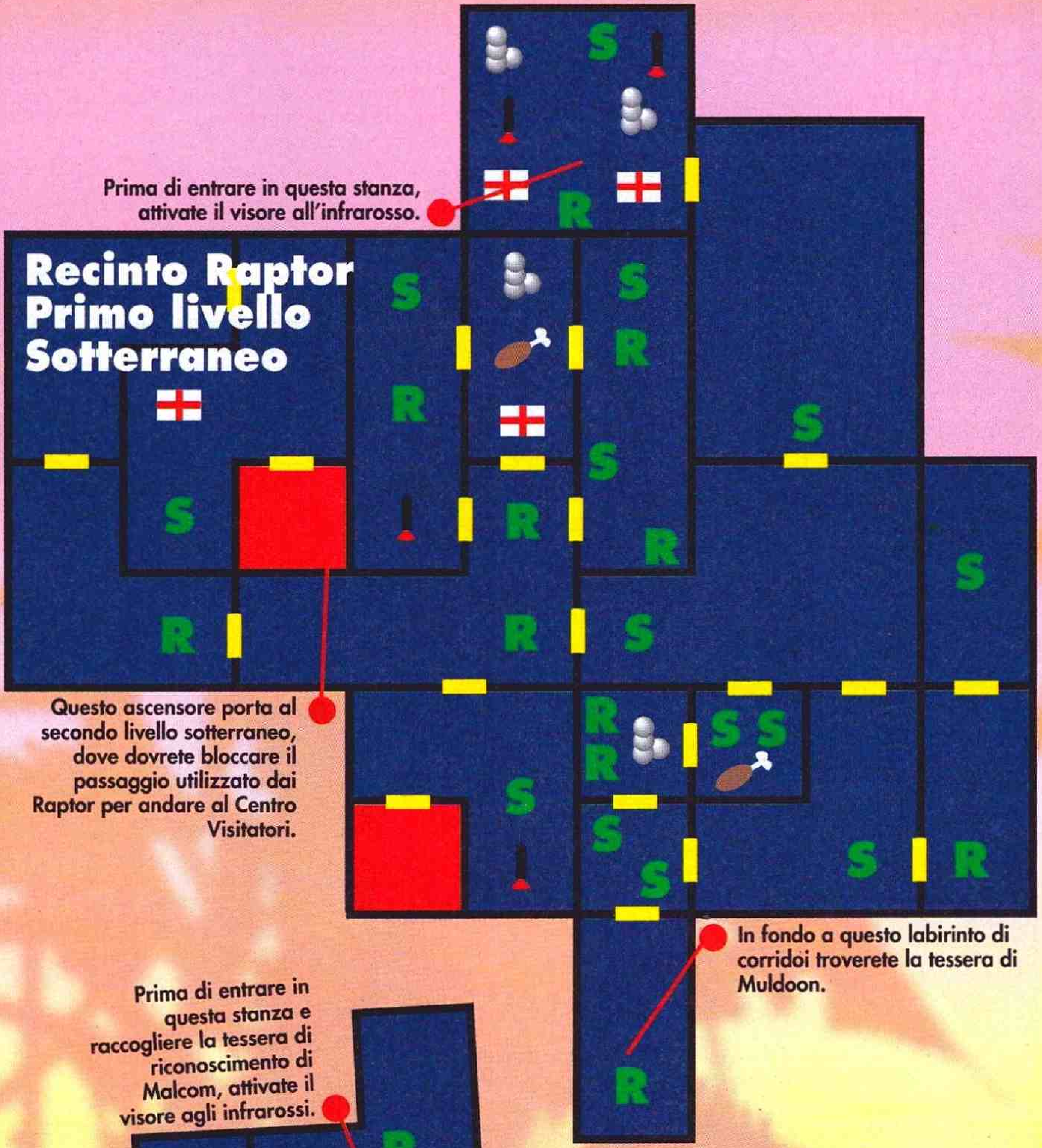


Con il computer di questa stanza potete accedere ai comandi del parco.

Quando entrate in questo ascensore che porta ai livelli inferiori, attivate il visore all'infrarosso.

Qui trovate una batteria per i raggi infrarossi. La stanza adiacente contiene un computer che, per essere attivato, richiede il primo livello di sicurezza acceso. Usate il terminale per bloccare il cargo che sta salpando.

Prima di entrare in questa stanza, attivate il visore all'infrarosso.



Questo ascensore porta al secondo livello sotterraneo, dove dovrete bloccare il passaggio utilizzato dai Raptor per andare al Centro Visitatori.

In fondo a questo labirinto di corridoi troverete la tessera di Muldoon.

Prima di entrare in questa stanza e raccogliere la tessera di riconoscimento di Malcom, attivate il visore agli infrarossi.

Questo corridoio è pieno zeppo di Raptor. Assicuratevi di possedere il cannone spara-bolas, oppure un'altra arma, per raggiungere la vita extra.

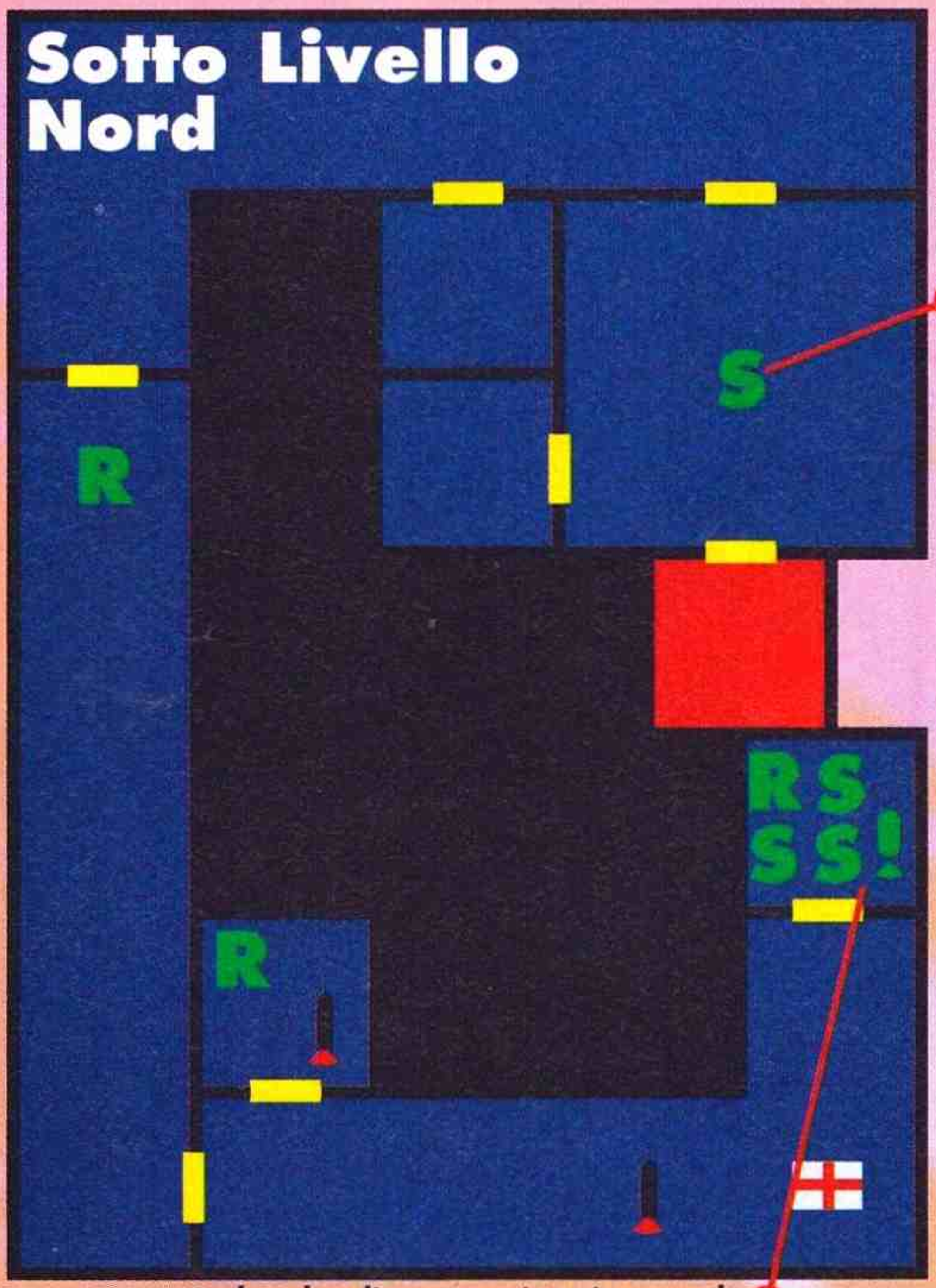
Questo strano ascensore conduce nel Centro Visitatori. Bah, i miracoli della scienza moderna…

Per entrare in questa stanza avrete bisogno della tessera di Grant. Spingete la cassa contro il passaggio per impedire la fuga dei Raptor.

Un Dilofosauro si aggira nei paraggi, bloccandovi il passaggio. Fatelo fuori!

Il recinto dei Raptor è una delle aree più grandi e problematiche dell'isola. I Raptor hanno trovato un passaggio che li porta direttamente al Centro Visitatori. Esplorate i livelli sotterranei e bloccate la via di fuga.

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.



Un Dilofosauro vi aspetta in agguato dietro la porta, quindi siate pronti a fare fuoco.

La bomba di gas nervino si trova al centro di questa stanza. Ora dirigetevi verso la tana dei Raptor per distruggerla.

Fate attenzione quando camminate sul tetto, perché all'improvviso apparirà un Raptor.

Prima di poter aprire il cancello a nord, dovete sbloccarlo con il computer del parco. Questo è l'ultimo capannone da esplorare e contiene le letali bombe di gas nervino in grado di distruggere il nido dei Raptor.

In questa stanza troverete un visore a raggi infrarossi.

Attivate il visore agli infrarossi, entrate in questa stanza e recuperate la vita extra.

In questa stanza c'è un computer con il quale potete controllare il parco.

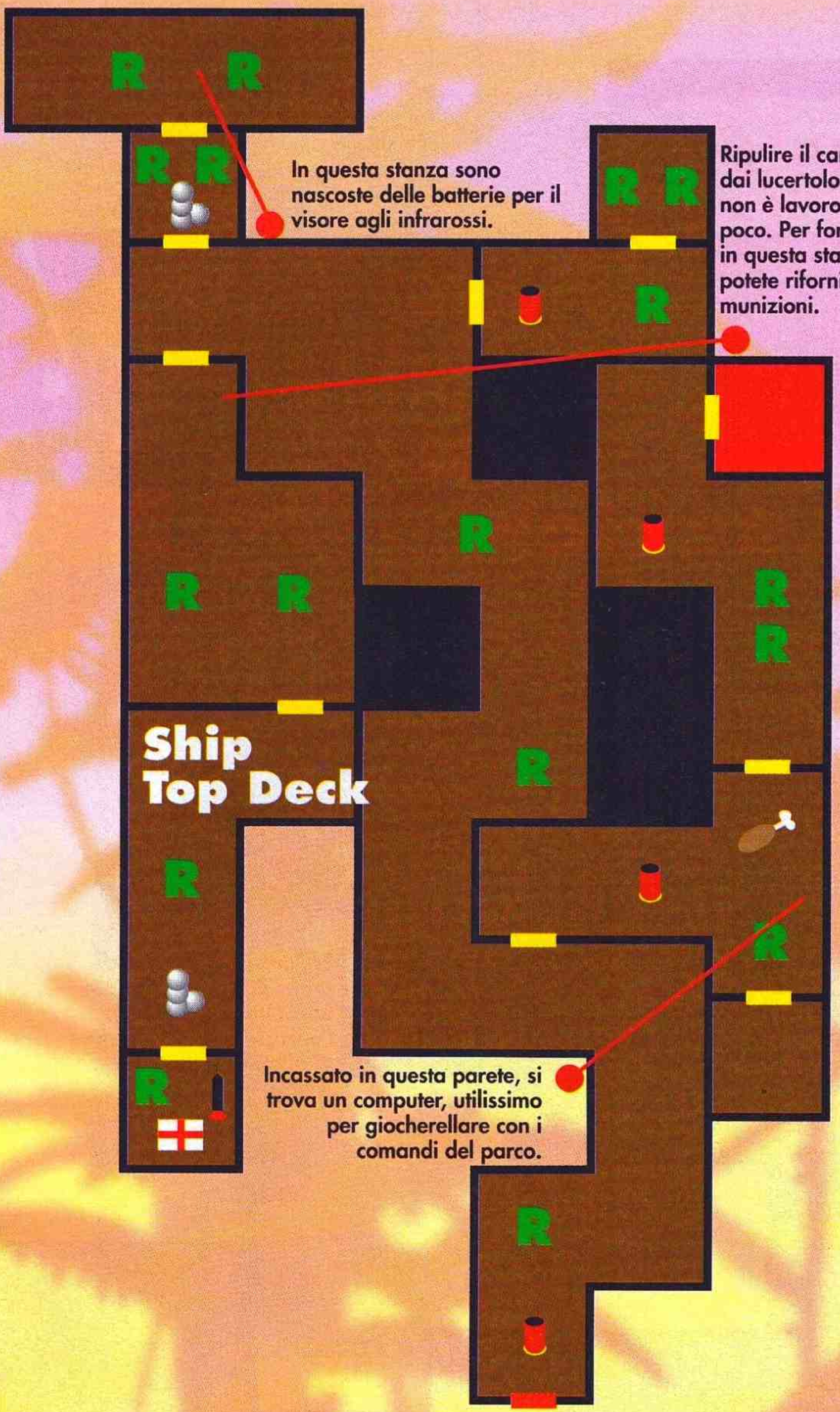
Prima di arrivare al cargo dovrete superare questo labirinto. Non fatevi sfuggire le uova.

Camminando in questi tratti strettissimi, ogni tanto vedrete delle rocce che si muovono. Fermatevi e aspettate che cadano.

Il cargo è enorme e dev'essere ripulito dai dinosauri. Da questa nave dovete attivare il secondo livello di sicurezza con il terminale del secondo livello sotterraneo e chiamare un elicottero di soccorso via radio.

Per fare allungare questo ponte dovete sparare all'ingranaggio sulla nave.

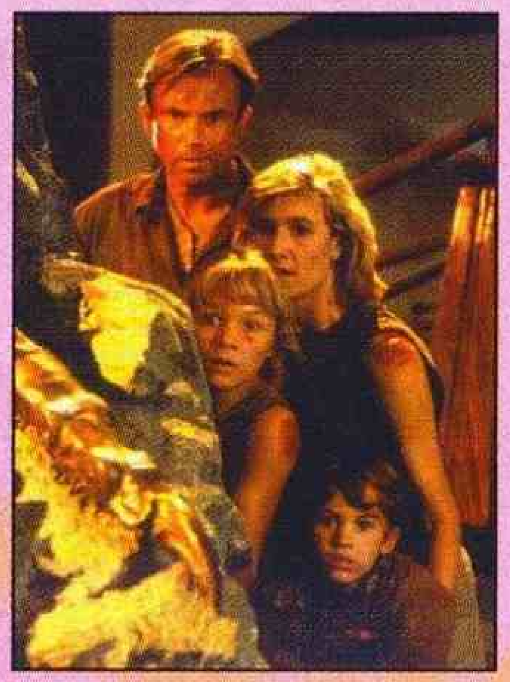
JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da of Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.



In questa stanza sono nascoste delle batterie per il visore agli infrarossi.

Ripulire il cargo dai lucertoloni non è lavoro da poco. Per fortuna, in questa stanza potete rifornirvi di munizioni.

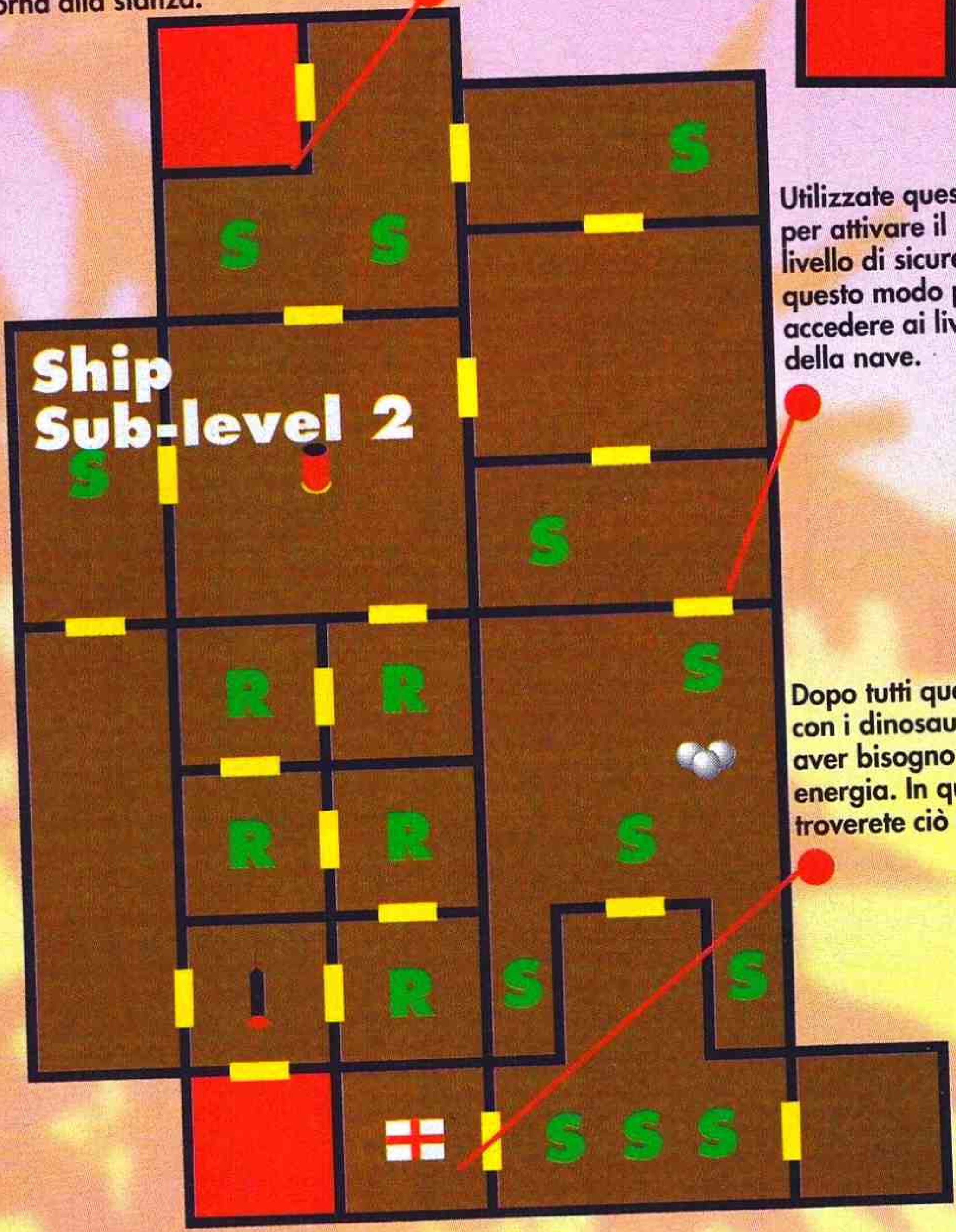
Incassato in questa parete, si trova un computer, utilissimo per giocherellare con i comandi del parco.



Prima di entrare in questa stanza e raccogliere la tessera del Dr. Wu, attivate il visore all'infrarosso.

Non dimenticatevi di eliminare questo gruppo di Dilofosauri.

Dovete avere il security level 2 per utilizzare questo ascensore. Dovrete avere anche il visore acceso per vedere ciò che c'è intorna alla stanza.



Utilizzate questo computer per attivare il secondo livello di sicurezza. In questo modo potrete accedere ai livelli inferiori della nave.

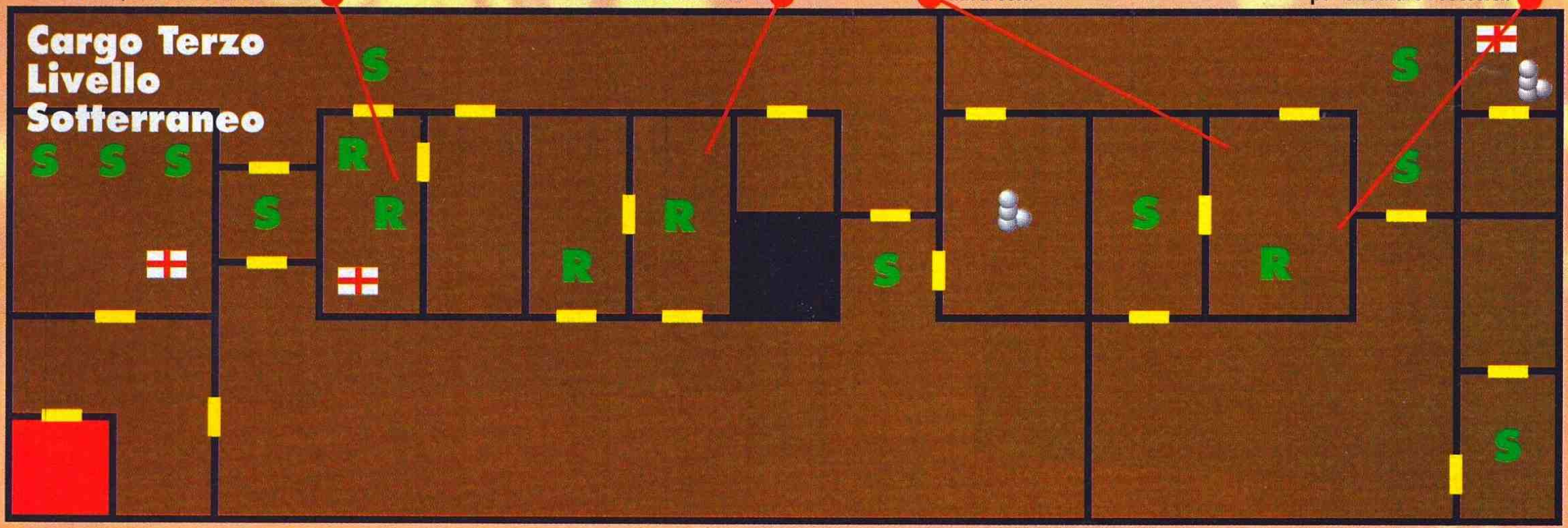
Dopo tutti questi scontri con i dinosauri potreste aver bisogno di un po' di energia. In questa stanza troverete ciò che vi serve.

In questa stanza si trova la tessera di Ellie, ma non è necessaria.

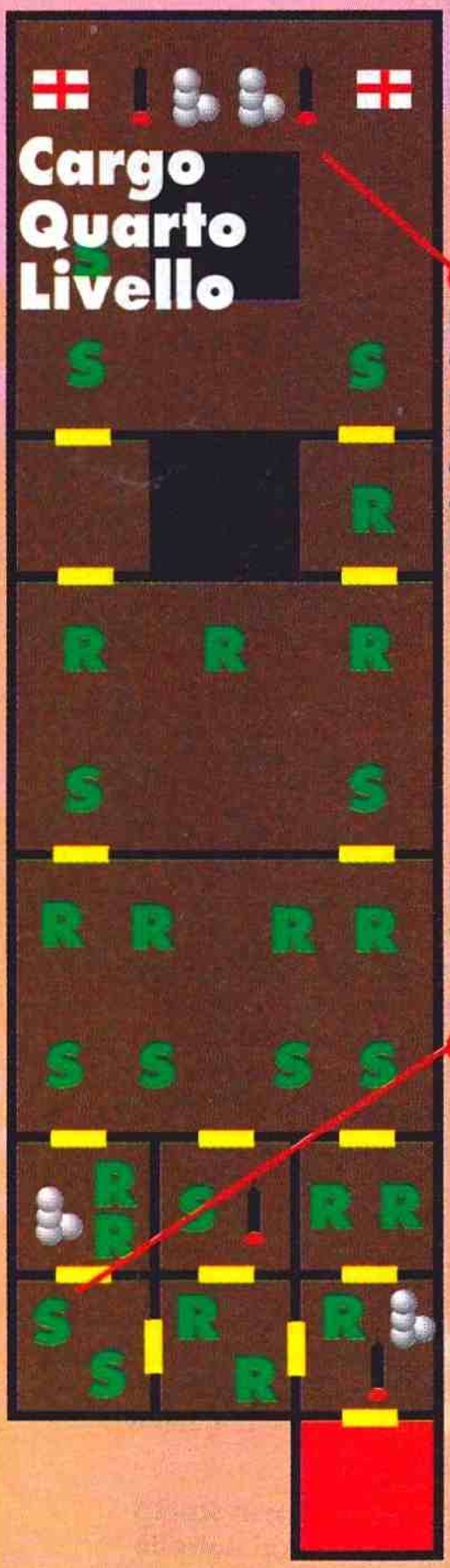
Un counter segnala il numero di dinosauri rimasti in ogni livello. Esplorate a fondo tutte le stanze per scovarli ed eliminarli.

Prima di entrare in questa stanza, attivate il visore agli infrarossi.

Per utilizzare il computer in questa stanza, dev'essere attivato il secondo livello di sicurezza. Usate il computer per chiamare i soccorsi.



JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da of Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc. © 1993.



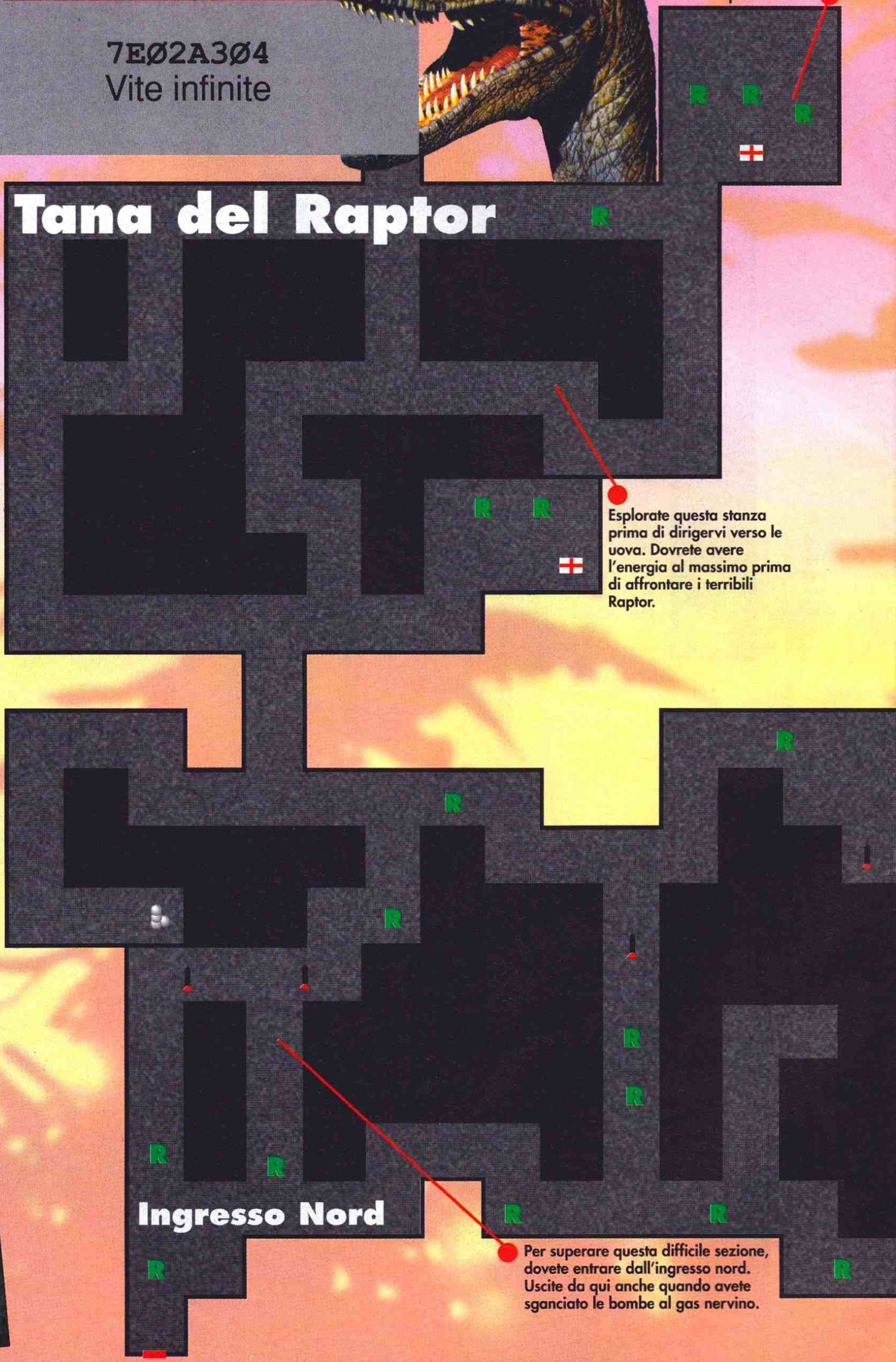
Prima di entrare in questa stanza e raccogliere tutti gli utilissimi oggetti in essa contenuti, attivate il visore agli infrarossi.

Se volete evitare di lasciarci le penne appena la porta si apre, entrate in questa stanza per questo passaggio.

ACTION REPLAY

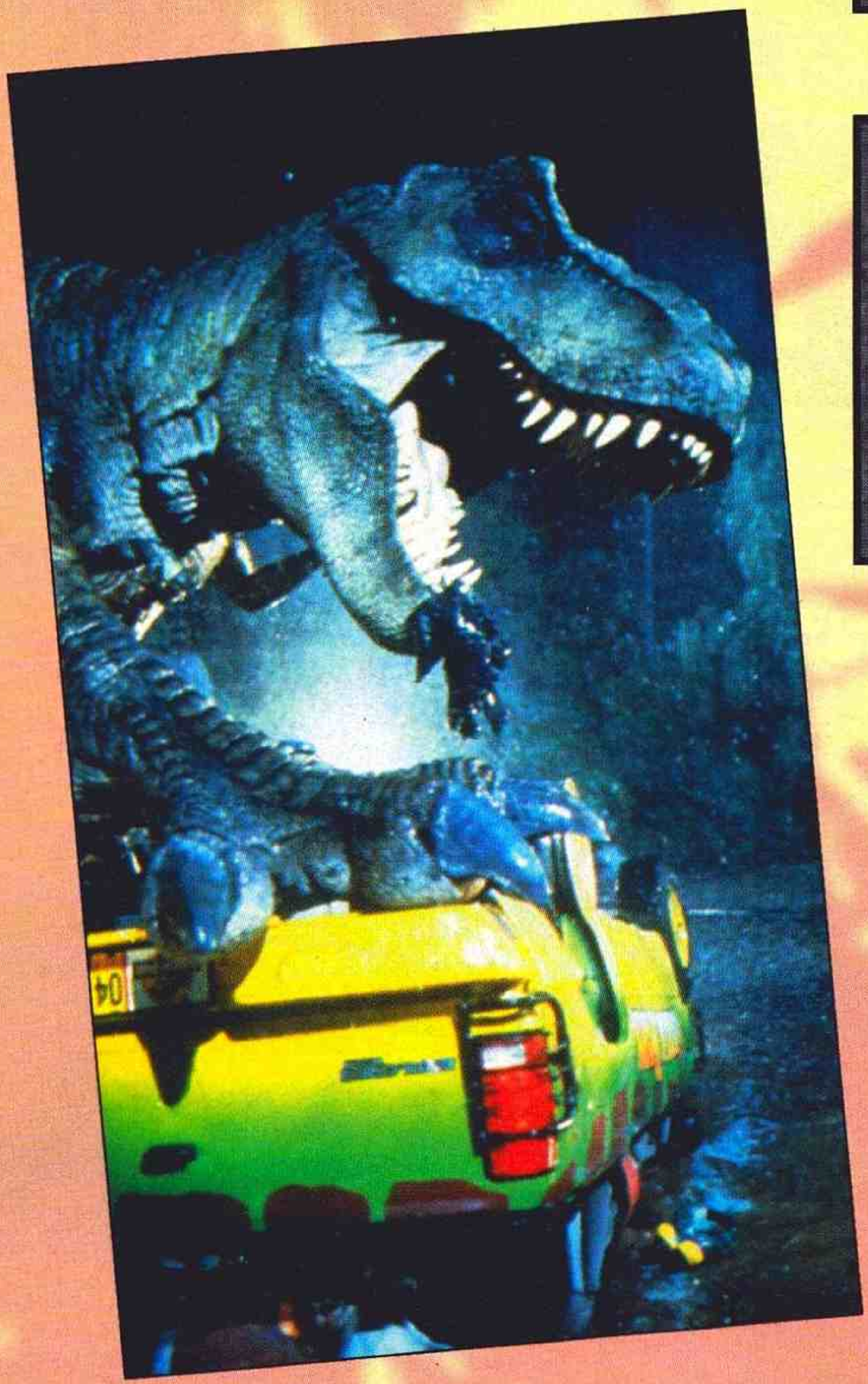
7EØ2A3Ø4
Vite infinite

Le uova dei Raptor si trovano in questa stanza, controllate a vista dalle pericolosissime madri. Depositate le bombe a gas passandoci sopra e poi filate via.



Esplorate questa stanza prima di dirigervi verso le uova. Dovrete avere l'energia al massimo prima di affrontare i terribili Raptor.

Per superare questa difficile sezione, dovete entrare dall'ingresso nord. Uscite da qui anche quando avete sganciato le bombe al gas nervino.



JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da of Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc, © 1993.

Questa è la seconda apparizione del T Rex. Una volta attivati i sensori dell'isola, il suo arrivo verrà segnalato. Un altro modo di capire quando si avvicina, è guardare la terra: quando trema, il T Rex è nelle vicinanze.

Prima di accedere a quest'area dovrete aprire il cancello con il computer del parco. Vi attende un'enorme tana di Raptor piena di uova che aspettano solo di essere eliminate! Tuffatevi nel covo e riempitelo di bombe al gas nervino.

Questo palo è un rilevatore di movimento. Quando perdete una vita, ricominciate dall'ultimo che avete visitato. Inoltre, vi darà un sacco di consigli.

Questa stanza si rivelerà molto utile se siete a corto di energia e munizioni. Non è impossibile completare il livello, servono solo un po' di armi potenti.

L'ingresso est è il più lontano dalle uova, ma le fessure nelle pareti nascondono molti lanciarazzi, utilissimi per abbattere i dinosauri che infestano queste caverne.

È FINITA!

Nel senso che finalmente ce l'avete fatta. Purtroppo la Ocean non premia affatto la vostra abilità e vi mostra questa misera videata. Non credo di chiedere troppo, ma almeno una schermata con i dinosauri agonizzanti o con l'elicottero che fugge dall'isola credo proprio di essermela meritata. Un gran bel gioco. Il finale, no!

JURASSIC PARK™ è un marchio registrato da of Universal City Studios e Amblin Entertainment Inc. © 1993.

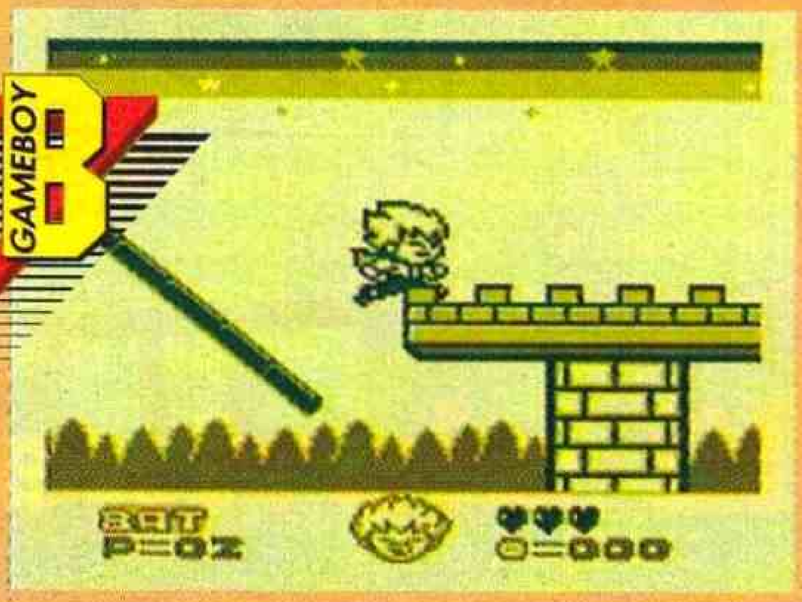
RANDOM

Altri random, altri piccoli ma utilissimi aiuti per tutti voi. Dopo la scorpacciata di mega mappe, un po' di trucchetti semplici semplici sono proprio quello che ci vuole per andare avanti in titoli forse meno spettacolari ma sempre divertenti. Un'altra volta il caro Benjamin ci aiuta da par suo, d'altronde si sa, tutto il mondo è Pasetto! Oh no?

GOOF TROOP

Password
Livello 2: Banane, Diamante Rosso, Ciliege, Banane, Ciliege
Livello 3: Ciliege, Diamante Rosso, Diamante Blu, Ciliege, Banane
Livello 4: Diamante Rosso, Ciliege, Diamante Blu, Diamante Blu, Diamante Rosso
Livello 5: Banane, Ciliege, Diamante Blu, Diamante Rosso, Banane

KID DRACULA



Password
Livello 2: 5613
Livello 3: 3272
Livello 4: 7283
Livello 5: 5346
Livello 6: 7225
Livello 7: 5539
Livello 8: 7158

MEGALOMANIA

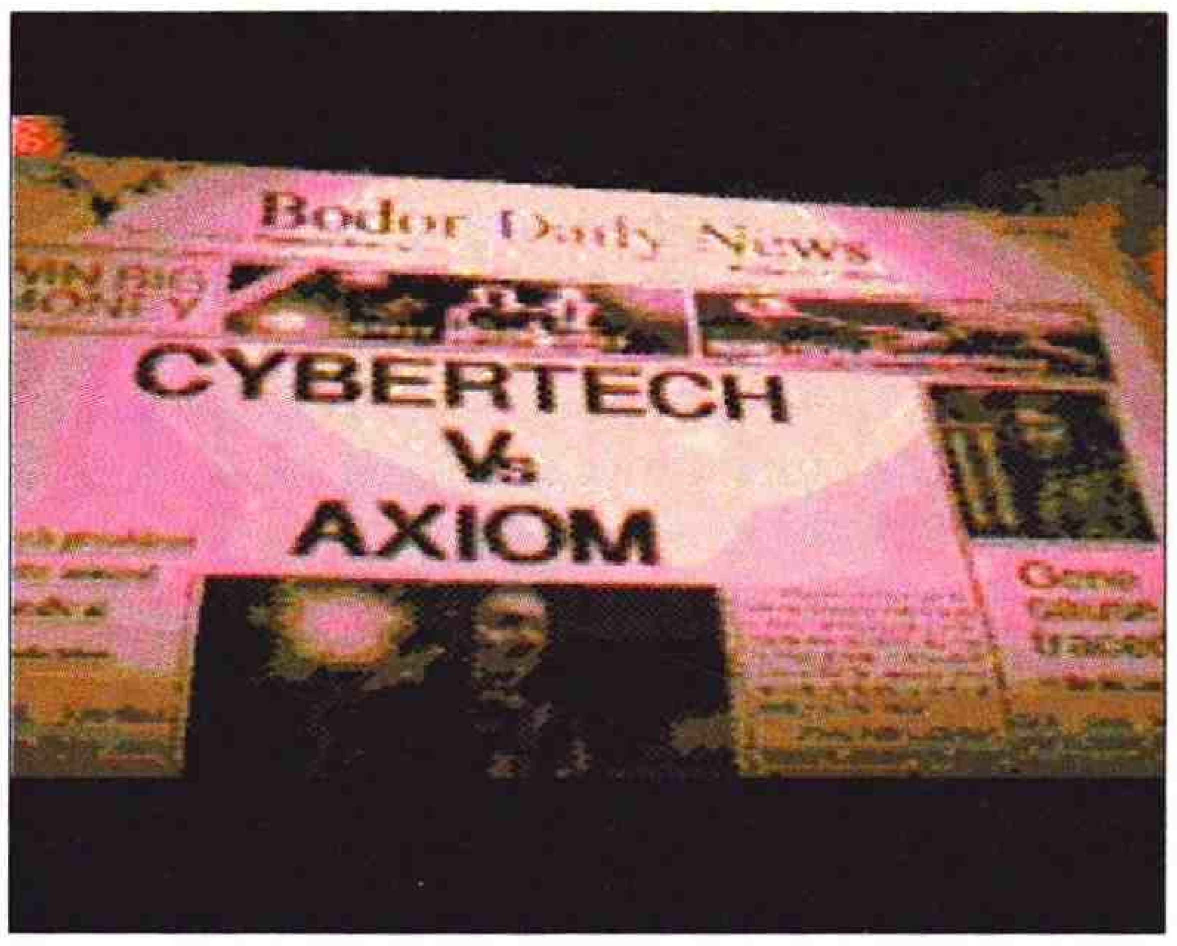
Uomini extra
Per cominciare una partita con 200 omini, scrivete SIZCSVLOPNL nella schermata delle password.
Volete anche degli omini extra? Andate nella schermata delle opzioni, selezionate il numero di uomini da utilizzare e metteteli nell'isola scelta. Tornate nella schermata delle opzioni e premete il tasto C fino a che non esaurite tutti gli uomini. Ora potete giocare normalmente, solo che nella prossima isola avrete a disposizione più uomini.

BLACK HOLE ASSAULT

Animazione segreta
Quando dovrete inserire il vostro nome, digitate FOMA e selezionate BHA.
Invulnerabilità
Attendete lo schermo delle opzioni e inserite MUTEKI come vostro nome. Ora selezionate BHA, rinserite il vostro nome ancora (sempre MUTEKI) e cominciate a giocare: sarete invincibili.
Gioco nascosto
Inserite AZY come vostro nome e selezionate BHA. Digitate AZY e potrete giocare a Black Ball Assault.
Vittoria sicura
Inserite BIGNET come vostro nome e premete Start durante un combattimento per far stramazzare l'avversario al tappeto.

SILPHEED

Selezione livello
Premete giù, giù, su, su, destra, sinistra, A, B e Start durante il demo iniziale.
Per ricaricare gli scudi
Premete destra, sinistra, A, destra, su, C, B, giù, sinistra, B, A, su e Start, sempre durante il demo. Durante il gioco, premete il tasto A per ricaricare gli scudi.
Continua
All'inizio del demo, premete destra, su, A, B, C, sinistra, sinistra, giù, C, A e Start. Ora dovreste avere 10 continua.
Voice Test
Nella schermata dei titoli, andate sulla scritta Option con il primo pad. Tenete premuto A, B e C con il secondo pad e premete Start sul primo. Aprite le orecchie!



Ecco un'immagine tratta dall'introduzione digitalizzata: il giornale riporta i nomi delle due corporazioni nemiche.

piano improbabile e rischiosissimo, ma dalle potenzialità virtualmente illimitate. Il presidente della Axiom, Korsby, deve sostenere un intervento chirurgico: Stark e i suoi intendono approfittare della situazione per impiantare nel corpo di Korsby delle microspie miniaturizzate e un droide che dovrebbe connettersi con il cervello, questo permetterebbe di controllare la mente del boss nemico e, praticamente, di conquistare la totalità del mercato.

Grazie al cielo il piano è stato scoperto, anche se in ritardo, e voi siete stati incaricati, dopo essere stati miniaturizzati e infilati dentro una sorta di sommergibile, di distruggere tutti gli agenti esterni iniettati via siringa dalla Axiom e di terminare il droide, chiamato Grey M.

Uuuff!... Ce l'ho fatta: sono riuscito a descrivere praticamente tutto il background del gioco in soli 1852 caratteri... Praticamente un'impresa eroica degna del Pulitzer... Come dite? D'accordo, d'accordo, non scaldatevi tanto, ora proseguiamo... Fondamentalmente *Microcosm* è uno sparatutto privo di qualunque innovazione strutturale, e se è per questo non ne ha molte neanche dal punto di vista prettamente formale.

A parte il fatto che il CD ha fornito alla Psygnosis (che debutta, lo ricordiamo, nei giochi per Mega CD proprio con questo titolo) la possibilità di inserire una lunga sezione introduttiva divertente e digitalizzata molto bene (con le musiche di Rick Wakeman, ex tastierista del gruppo più famoso di rock progressivo dopo i Genesis, gli Yes, e vero mito del rock moderno), mi dispiace ammettere che il gioco mi ha deluso profondamente in più di un aspetto e che si tratta di un titolo assolutamente ordinario nella maggior parte delle sue caratteristiche.

Vi ritroverete all'interno di un percorso standard prestabilito (senza neanche le piccole possibilità di scelta che vi offriva *Sewer Shark*) e dovrete sparare praticamente a tutto ciò che incontrerete sul vostro cammino, raccogliendo i power-up e distruggendo i mostri di fine livello. Già sentito, vero?

Personalmente ve lo sconsiglio: la grafica e il sonoro, per quanto belli, non giustificano il fatto che il percorso sia totalmente predefinito e che non serve nemmeno che lo seguiate, dato che, se anche toccate i bordi, non accade assolutamente nulla. Ci sono prodotti simili decisamente migliori dal punto di vista della giocabilità e del divertimento: pensateci su.

• *Scarlet*

***A sx*, un campo di steroidi? *Sopra*, altre due immagini della lunghissima introduzione al gioco.**

COMMENTO

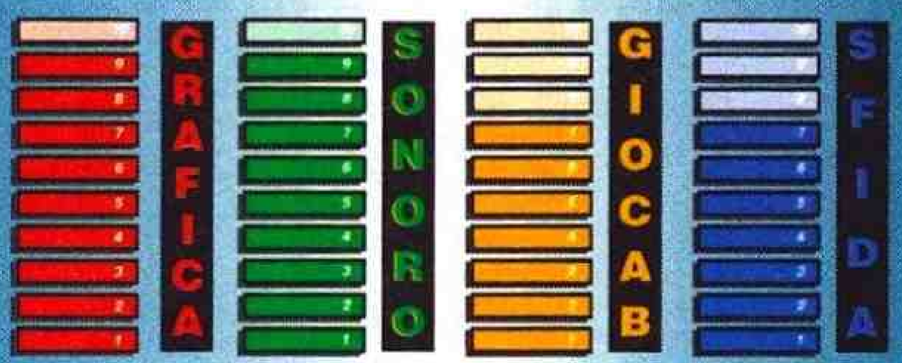
MEGADRIVE MD CD-ROM

Siamo nell'era della digitalizzazione, ma il Mega CD ha fornito diversi esempi in passato di introduzioni digitalizzate, in cui la mancanza di colori e la poca definizione di schermo confondevano le idee al punto che un caro e vecchio "disegno" ci avrebbe fatto una figura migliore. Fortunatamente questo non è il caso di *Microcosm*, sicuramente gli va riconosciuto: i programmatori della Psygnosis sono riusciti ad arrivare a un buon compromesso tra la digitalizzazione di una lunga sequenza introduttiva molto bella e "d'atmosfera" e le limitazioni grafiche della macchina su cui deve girare. D'altro canto non capisco perché tanto sforzo sia stato finalizzato per l'introduzione mentre ben poche meningi si sono spremute per il concept di base del gioco: una volta che sarete ai comandi del Pod o dell'Hunter Killer vi sentirete ai comandi della solita astronave, con i soliti alieni, i soliti power-up, i soliti bonus, eccetera, eccetera...

SCHEDA TECNICA

Titolo	Microcosm
Casa	Psygnosis
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

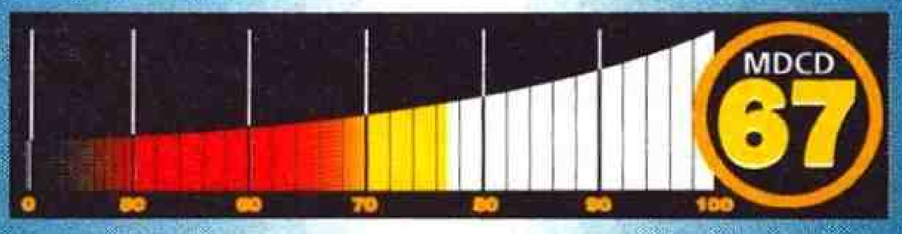


Ottime le digitalizzazioni, buona la grafica di gioco.

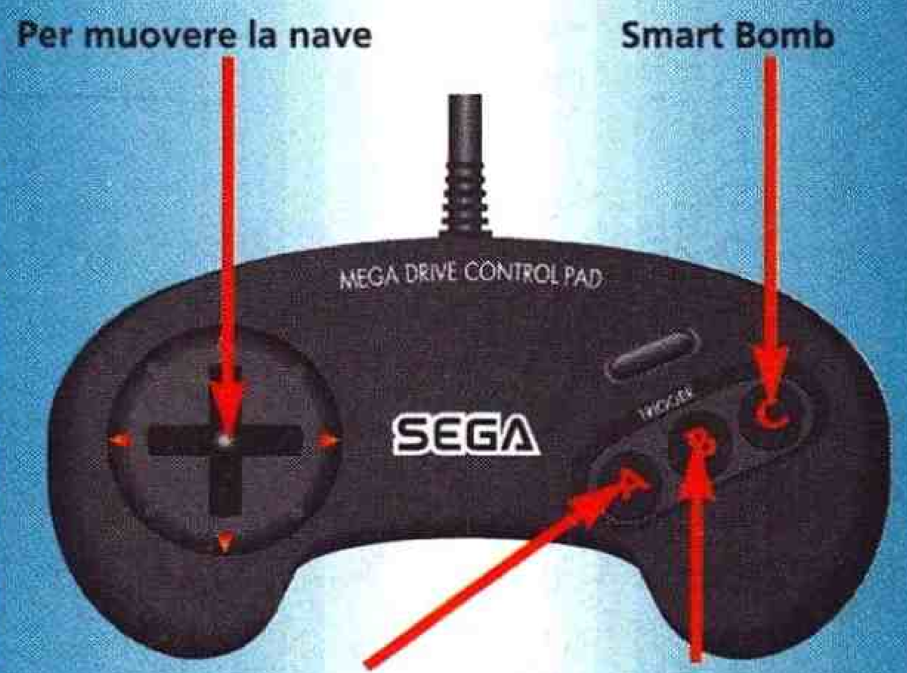
Niente male, soprattutto durante l'introduzione e le scene d'intermezzo

Si poteva fare di meglio: le opzioni sono davvero poche

Il gioco non è particolarmente difficile, con un po' di impegno lo finirete in fretta



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Denn

COMMENTO

La versione per CD 32 è nettamente inferiore alla versione SNES, ma questo fatto non è in alcun modo giustificabile! Il controllo è tutt'altro che perfetto, la grafica è inspiegabilmente piatta e povera di dettagli e non sono stati usati più di 32 colori! La differenza tra le due versioni è talmente inverosimile che sembra quasi che quelli della Ocean l'abbiano fatto apposta per screditare la macchina Commodore. Nessuna delle molte possibilità del supporto ottico è stata sfruttata, anzi, nella versione CD è stato pure tolto il settaggio della difficoltà. Forse solo il sonoro si salva. In fondo, il gioco non è bruttissimo, ma è veramente fastidioso pensare a come avrebbe potuto essere con uno sforzo maggiore. Se avessero curato almeno i particolari essenziali, magari inserendo anche un sistema di password, questo sarebbe potuto diventare un must per tutti i possessori di CD32. E invece ci ritroviamo con la solita licenza sprecata!

SCHEDA TECNICA

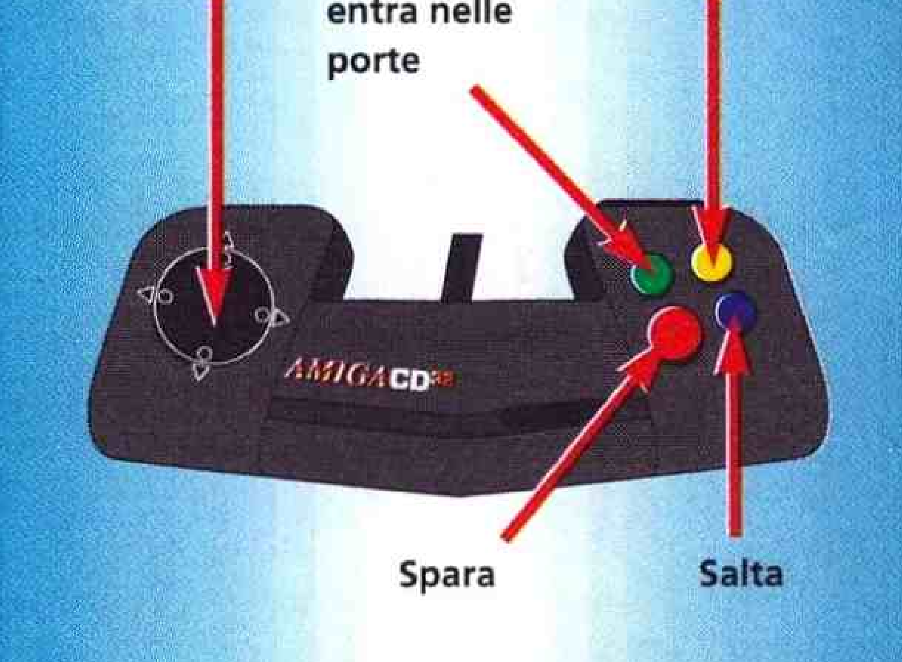
Titolo	Dennis
Casa	Ocean
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Non c'è alcuna traccia dei 256 colori	Alcune musiche molto carine, altre assillanti	Controllo non perfetto e conseguente discutibile giocabilità	Un solo, facile livello di difficoltà

CD32 60

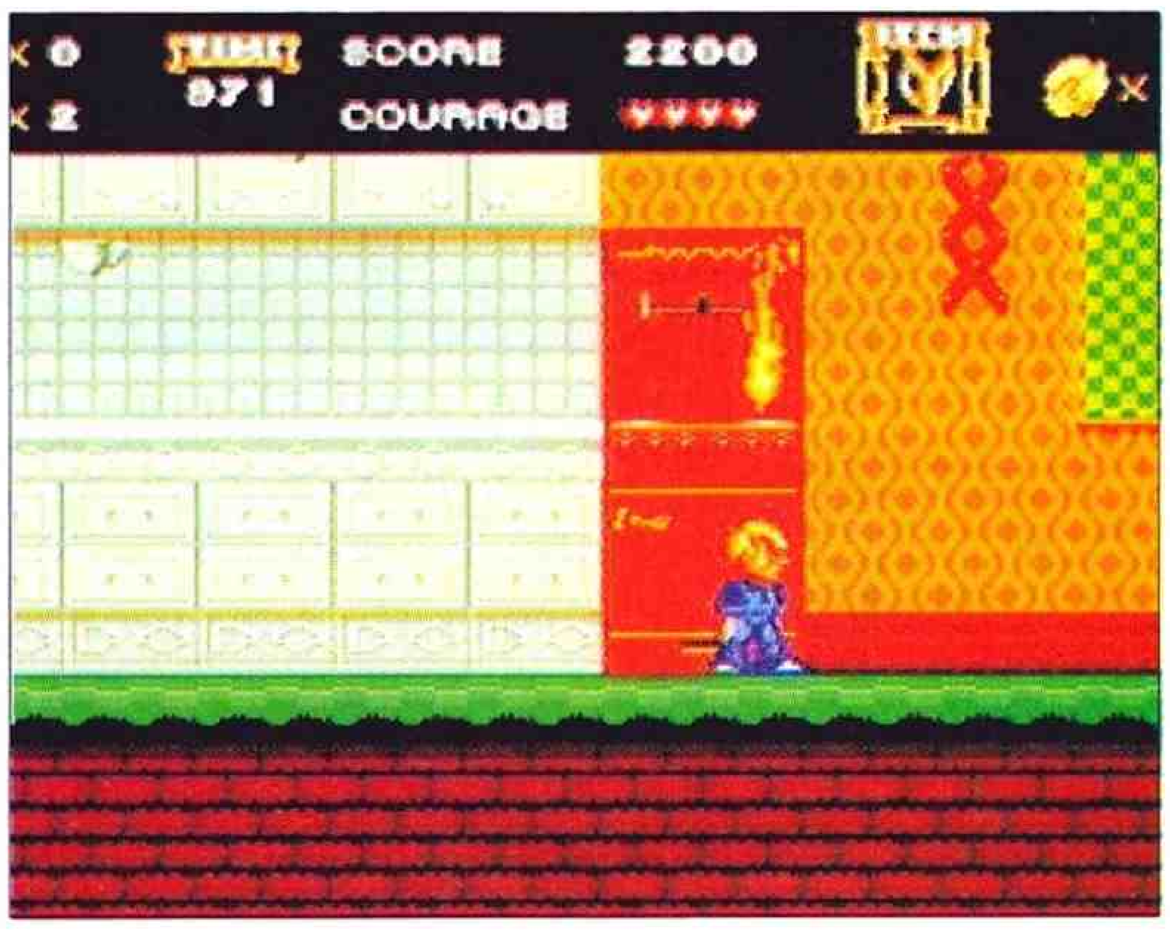
SOTTO CONTROLLO



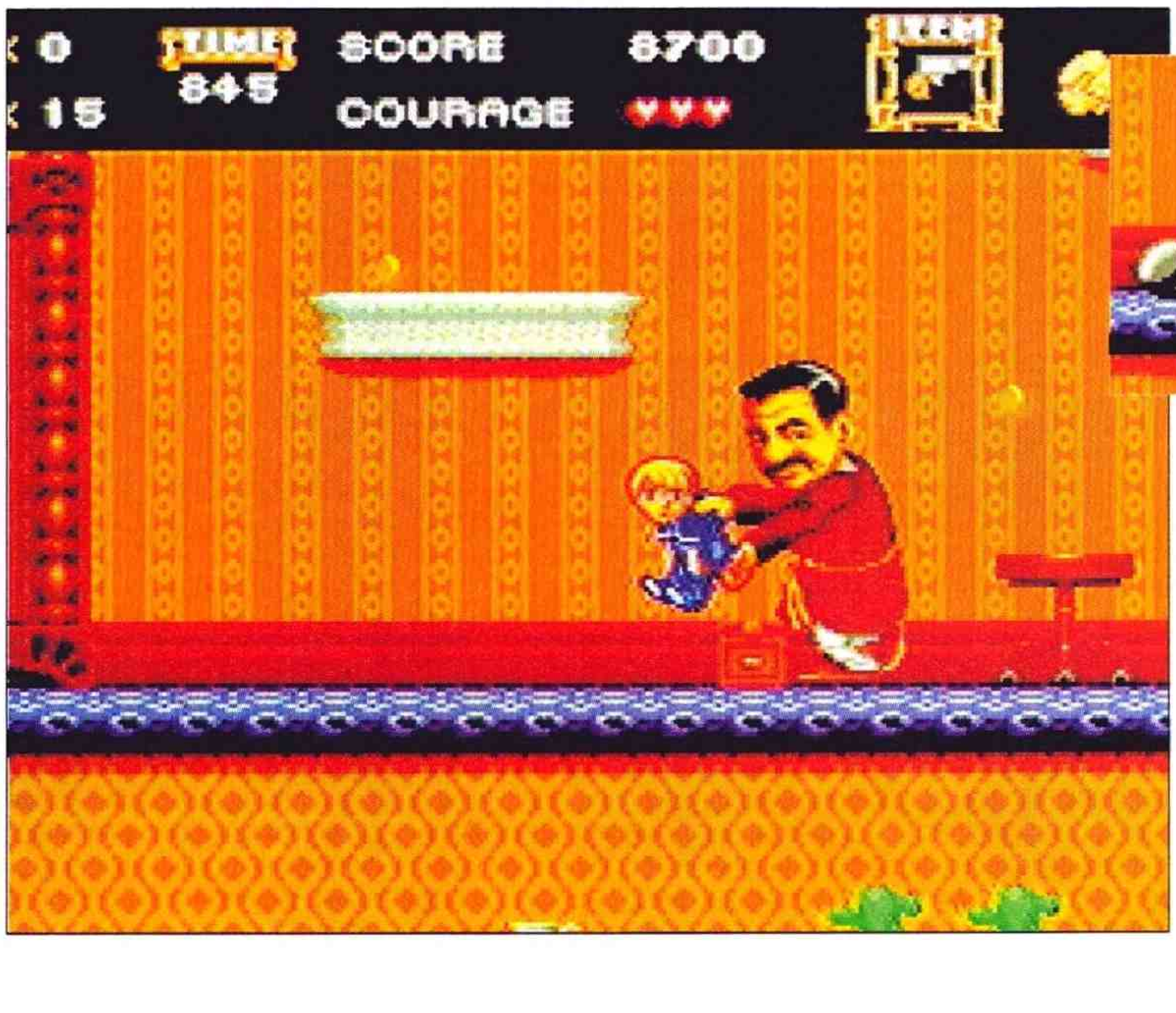
AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Ho odiato il fumetto e il cartone animato, mi sono rifiutato di vedere il film e ora mi tocca pure sorbirmi il gioco, roba da non credere. Speriamo che almeno quest'ultimo sia decente, perché altrimenti sarebbe il primo caso di licenza sprecata recidiva.



In tutte le sue varie trasposizioni, la storia è rimasta invariata: un bambino di nome Dennis ha come unico scopo nella vita quello di combinare immani disastri e di rendere impossibile la vita di chi gli sta intorno. In particolare, ama perseguitare il suo vicino di casa, il signor Wilson. Quest'ultimo cerca in ogni modo di difendersi dai suoi ripetuti attacchi, ma senza ottenere alcun risultato. Per una volta, però, Dennis ha deciso di aiutarlo cercando di recuperare la sua collezione di



Il simpatico, ma bistrattato, signor Wilson, non accetterà volentieri la presenza di Dennis in casa sua. Anche se la piccola peste sta facendo di tutto per ritrovare la collezione di monete che gli è stata trafugata. Quando entrate nella casa del Signor Wilson cercate di non farvi acciuffare, perdereste del tempo prezioso nella ricerca dei vostri amici rapiti.

Sopra, **Dennis può utilizzare tutte le nefandezze che le piccole pesti sono abituate a fare. In questo caso pallina e cerbottana.**
***A destra*, Nel secondo livello vi troverete nel bosco. Qui i pericoli aumentano, ma un ragazzino come Dennis ha mille risorse che gli permetteranno di cavarsela egregiamente.**

monete. La trasposizione su console vi vede al controllo di Dennis, nel più classico dei giochi piattaforme. Il vostro scopo è raccogliere cinque monete d'oro disseminate per tutto il livello, cercando di evitare i vari nemici del caso.

La struttura di gioco ricalca quella di *Cool Spot*, con tutti i suoi pregi e difetti. La vostra ricerca copre cinque livelli. Dopo quello introduttivo ambientato in casa del signor Wilson, dove dovrete raccogliere anche tutte le armi, vi sposterete nel parco. Qui affronterete rane e conigli e potrete farvi una bella corsa sul carrettino trainato dal vostro cane. Alla fine della terza sezione vi attende una megera in altalena, che nella versione SNES fa ampio uso di zoom e rotazioni. Poi passerete alle caldaie, dove regna un'atmosfera inquietante. Una perenne nebbiolina aleggia nell'aria e vampate di fuoco vi ostruiranno il passaggio. Usciti dalle caldaie, vi ritroverete in palestra, dove il vostro muscoloso insegnate vi tirerà addosso una miriade di palle (in che zenzo? NdR), ma non potete fermarvi a giocare e continuate il vostro cammino nelle fogne. Qui la creatura tipica è la tartaruga ninja, pronta a farvi cadere nell'acqua putrida, dove vi attende un enorme pesce colorato che sfoggia un ottimo Mode 7, ovviamente solo per i fortunati possessori di SNES. Finalmente tornate all'aria aperta e, alla fine della foresta, vi aspetta colui che ha rubato le monete del Sig. Wilson e rapito i vostri amici. Il gioco non è altro che l'ennesimo tie-in, ma ci sono alcune importanti osservazioni da fare. Risulta infatti chiaro che la Ocean sta cercando attivamente di conquistarsi una fetta del mercato SNES. Ultimamente ci ha proposto prodotti interessanti e davvero ben realizzati, e su questo stesso numero potrete trovare la recensione di *Mr. Nutz*, che conferma quanto appena detto. Ma, contemporaneamente, non sembra impegnarsi molto nello sviluppo dei giochi per le macchine Commodore. Da sempre, un sentimento di odio/amore lega gli amighisti a questa software house, che è sicuramente più ricordata per alcune sue pessime realizzazioni che per i suoi meriti.

E questo gioco non fa altro che mettere il dito nella piaga. Strutturalmente le due versioni sono identiche, ma in pratica sono due giochi diversi. Tra l'altro, la differenza di voto sarebbe stata maggiore se non bisognasse tener conto del contesto in termini di quantità e qualità della concorrenza nel quale i due prodotti vanno collocati.

• Trust

JAMES FIOND

PISTOLA
La pistola ad acqua è l'arma con cui inizierete il gioco ed è anche la più inutile. Si limita a paralizzare per qualche secondo alcuni nemici.

FIONDA
Di media utilità. Vi libera completamente della maggior parte dei nemici, ma soffre di una corta gittata.

CERBOTTANA
La cerbottana è essenziale al fine di proseguire nel gioco. Grazie al suo lungo raggio d'azione, è l'unica arma che userete.

COMMENTO

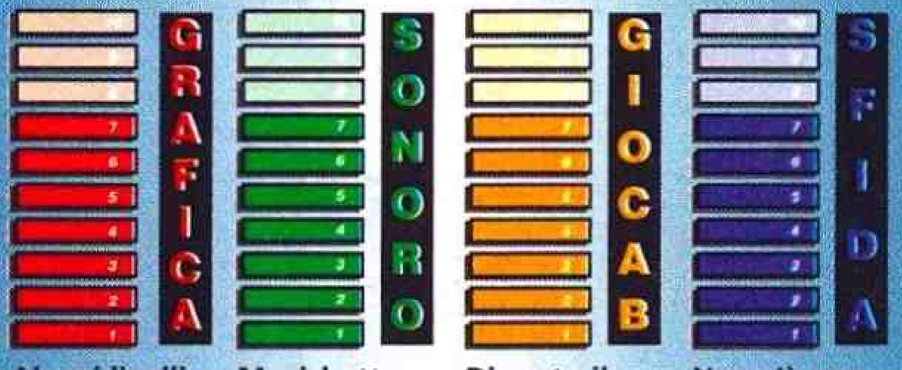
SN SUPER NES

Devo ricredermi. A prima vista, il gioco sembrava decisamente brutto e poco giocabile, ma poi, andando avanti con i livelli, la giocabilità migliora notevolmente, così come la grafica. Il livello delle caldaie è davvero ben curato e divertente e i boss di fine livello sono realizzati molto bene. Avrebbe potuto essere uno dei migliori platform occidentali, se non avessero commesso alcuni fondamentali errori. Innanzitutto è inspiegabile l'assenza di un livello di difficoltà intermedio. Nello schermo delle opzioni potrete infatti scegliere solo tra facile e difficile. Nel primo caso, arrivare all'ultimo livello sarà un gioco da ragazzi, mentre nel secondo sarà praticamente impossibile. La seconda grave mancanza è l'assenza di un sistema di password. La strada è lunga e non molto varia, e può risultare snervante doversela fare tutta di un fiato. Ormai queste cose la concorrenza nipponica le ha capite da tempo, e i risultati si vedono!

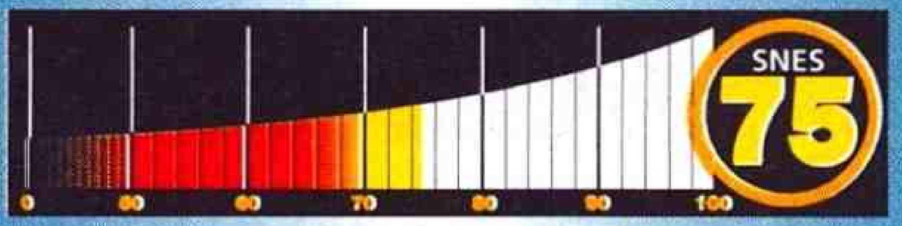
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Dennis the Menace**
Casa	**Ocean**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**2**

PIATTAFORME



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Alcuni livelli sono molto belli, altri meno	Musichette nel complesso discrete	Discreto il controllo del personaggio	Non c'è una via di mezzo tra facile e difficile



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

THE HUMANS

L'evoluzione della specie umana è stata lunga e travagliata, contraddistinta e aiutata dalle continue scoperte di nuovi e sempre più complessi strumenti di lavoro. Se oggi siamo così evoluti, lo dobbiamo all'intraprendenza e all'ingegno di Apecar e dei suoi parenti più prossimi… le scimmie!

L'idea è tra le più originali ed educative degli ultimi tempi: ripercorrere le varie tappe dell'evoluzione umana attraverso un gioco divertente e intelligente. Infatti *Humans*, inserendosi nel filone dei giochi rompicapo-dinamici aperto da *Lemmings*, mette nelle mani dell'incauto giocatore il destino di un'intera tribù di ominidi che deve essere condotta nella via dello sviluppo, attraverso le insidie dei pericolosissimi livelli di gioco, per mezzo di un articolatissimo lavoro di collaborazione. Il grado di specializzazione è quasi nullo, per questo tutti gli omini sono utili allo stesso modo e, di conseguenza, compatibili con le diverse situazioni di gioco. Quindi, intervenendo su una personcina alla volta, il giocatore deve servirsi dei diversi componenti della tribù per raggiungere l'obiettivo di un determinato livello che, se a volte sarà rappresentato da un nuovo attrezzo, altre volte consisterà in semplici posizioni dello schermo. Inizialmente le azioni che possono compiere gli uomini d'altri tempi sono decisamente poche, cioè camminare e fare la scaletta al compagno ma, naturalmente, con l'aumentare della difficoltà dei vari livelli vengono messe a disposizione alcuni oggetti piuttosto rudimentali ma oltremodo utili, in quanto conferiscono tecniche e mosse supplementari in grado di elevare il numero di azioni possibili. L'esiguità della quantità di questi strumenti suggerisce un oculato e razionale utilizzo degli stessi e costringe al ricorso di un continuo passamano tra i preistorici per far usufruire a ciascuno di loro i preziosi e indispensabili vantaggi, perché quasi sempre sono necessari tutti al di là dell'ostacolo. Un

In alto: **a sinistra ecco un chiaro esempio dell'umorismo che permane in tutto gioco.**
In alto: **a destra dopo aver lanciato la freccia lo Human potrà finalmente raggiungere il traguardo.**

UMORISMO E BATTUTONI

Come detto, l'aspetto umoristico è sempre presente nel gioco e si manifesta sotto diverse forme…

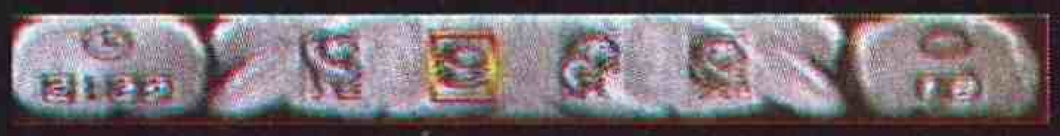
Dopo aver fatto una scoperta o, comunque, dopo un certo numero di livelli, una breve animazione, di ottima fattura, riassume l'evento mostrandone tutti i lati più divertenti.

I fatti più rilevanti avvenuti nel corso dei livelli, vengono anche immortalati sul giornale del cavernicolo, l'unico quotidiano della storia dell'umanità a pesare quanto Vordak dopo un'abbuffata di trippa e lenticchie.

I diversi movimenti degli uomini sono sempre corredati da una certa ironia, la quale sottolinea sia la goffaggine di questi esseri così rozzi, sia la loro poca abilità nel maneggiare e cercare nuovi impieghi delle diverse scoperte.

LA SCOPERTA DELL'ACQUA CALDA

Le azioni che si possono far compiere agli omini variano in base al tipo di oggetto da loro posseduto.



Questo particolare impiego dell'arma consente all'omino che ne è in possesso di colpire con certezza matematica uno dei tanti famelici rettiloni preistorici sopravvissuti allo schianto del super-asteroide sulla Terra.

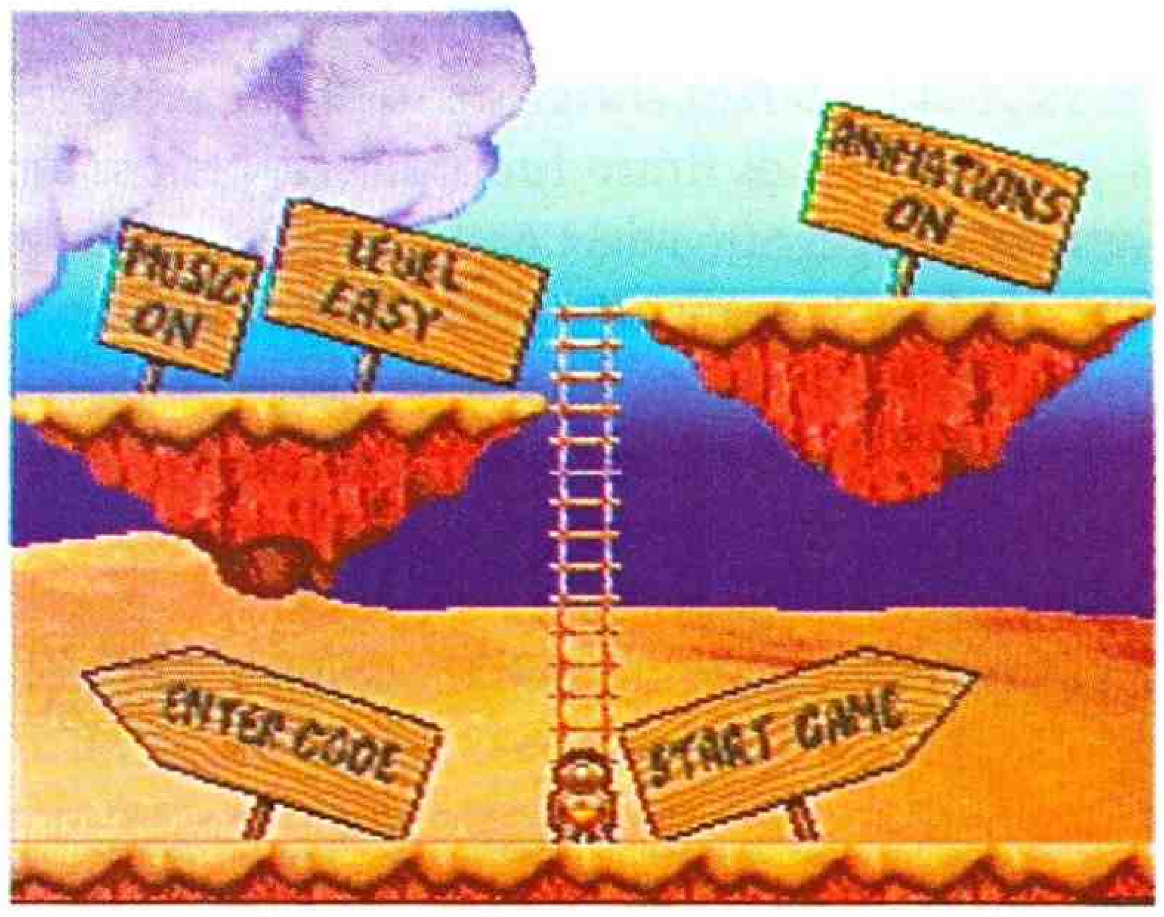
Quasi sempre, all'inizio dei livelli le cose che si possono fare sono essenzialmente due: camminare e fare da scaletta. Quest'ultima posizione può essere fatta tenere simultaneamente da più individui nello stesso punto, in modo che questi, uno sopra l'altro, siano in grado di formare una vera e propria scala umana.

L'ultima rilevante forma di utilizzo dell'attrezzo pungente è quella che vede l'ominide impiegarla come un'asta per il salto in alto, che in questa particolare epoca si traduce in un salto del fosso.

Il primo oggetto reperibile è la lancia, che tra l'altro si dimostra anche la più utile, oltre che la più diffusa. Il primo uso che se ne può fare è quello più naturale, ovvero di lanciarla a un compagno bloccato oltre un fossato oppure scagliarla contro un nemico.

Con il progredire del gioco sarà possibile avvalersi di altri mezzi e scoperte, come per esempio il fuoco per bruciare i cespugli o le ruote per effettuare i salti più proibitivi, che consentiranno spostamenti e mosse sempre più sofisticate e... moderne!

Questo ponte potrà essere attraversato una volta sola; quando possibile, sarà meglio saltarlo.



La schermata delle opzioni conferma l'aspetto divertente dell'interno gioco.

punto di forza del gioco, forse non funzionale, ma di sicuro effetto, è senza dubbio l'umorismo dei diversi intermezzi e degli stessi omini durante il normale svolgimento del gioco, che distolgono per brevi attimi l'attenzione dall'azione a volte troppo impegnativa e alla lunga noiosa. Infatti, il gioco non è frenetico come *Lemmings* e rischia di avvolgere il giocatore nella sua ridotta velocità di marcia. È tuttavia vero che il tempo limitato costringe a non perdere secondi preziosi in azioni inutili, ma è anche vero che l'estrema lentezza dei movimenti degli omini può far venire i crampi alle dita che premono, con una certa energia, sulla pulsantiera direzionale del joypad. L'aspetto è sicuramente trascurabile per chiunque abbia aspettato a lungo un nuovo gioco di questo tipo. Quindi, al massimo, armatevi di joystick!

• Log

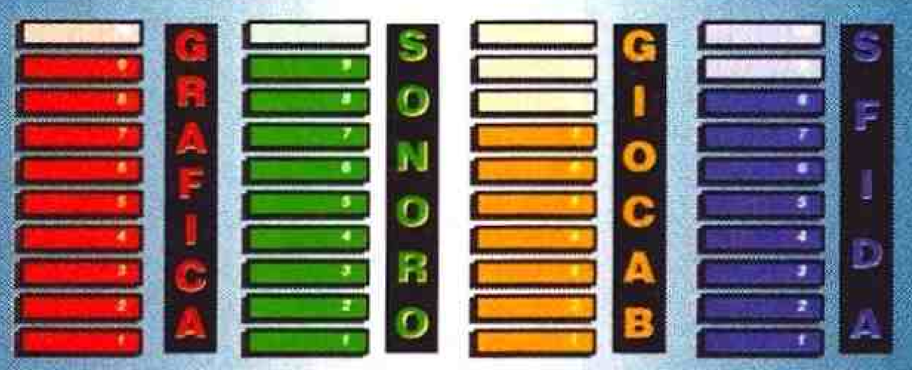
COMMENTO

Gli amanti di questo genere così riflessivo, hanno finalmente a disposizione un nuovo gioco con cui testare le proprie capacità di ragionamento immediato ed esecuzione contemporanea. L'ottima grafica, pulita e curata, svolge il duplice compito di fornire una chiara visione dell'azione e allietare, con le sue animazioni, il giocatore impegnato in profonde elucubrazioni. Dal canto suo, il sonoro distende ulteriormente l'atmosfera diffondendo note di tranquille musichette rockeggianti, sempre in sintonia con l'aspetto divertente del gioco, ma forse fuoriluogo se comparate alla velocità d'azione. Ecco l'unica parte del gioco che può nuocere al giudizio: l'estrema lentezza degli omini. Non intendo la scattosità di presunti difetti dello scrolling, ma semplicemente della stanca e pesante marcia dei cavernicoli che non contribuiscono certamente a dare il ritmo giusto all'azione. Ma forse il difetto potrà essere chiamato tale solo da coloro che amano smanettare, mentre ai più "intelligenti" potrebbe sembrare una normale scelta tecnica.

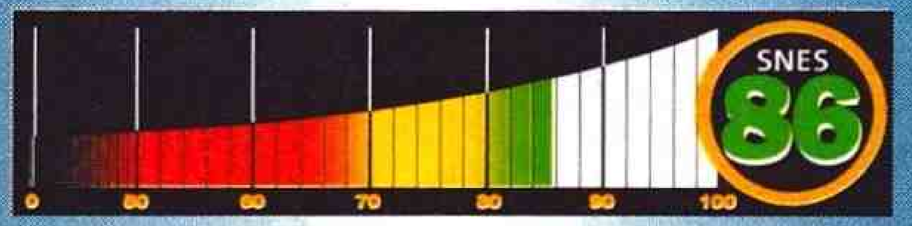
SCHEDA TECNICA

Titolo	Humans
Casa	Gametek
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	3

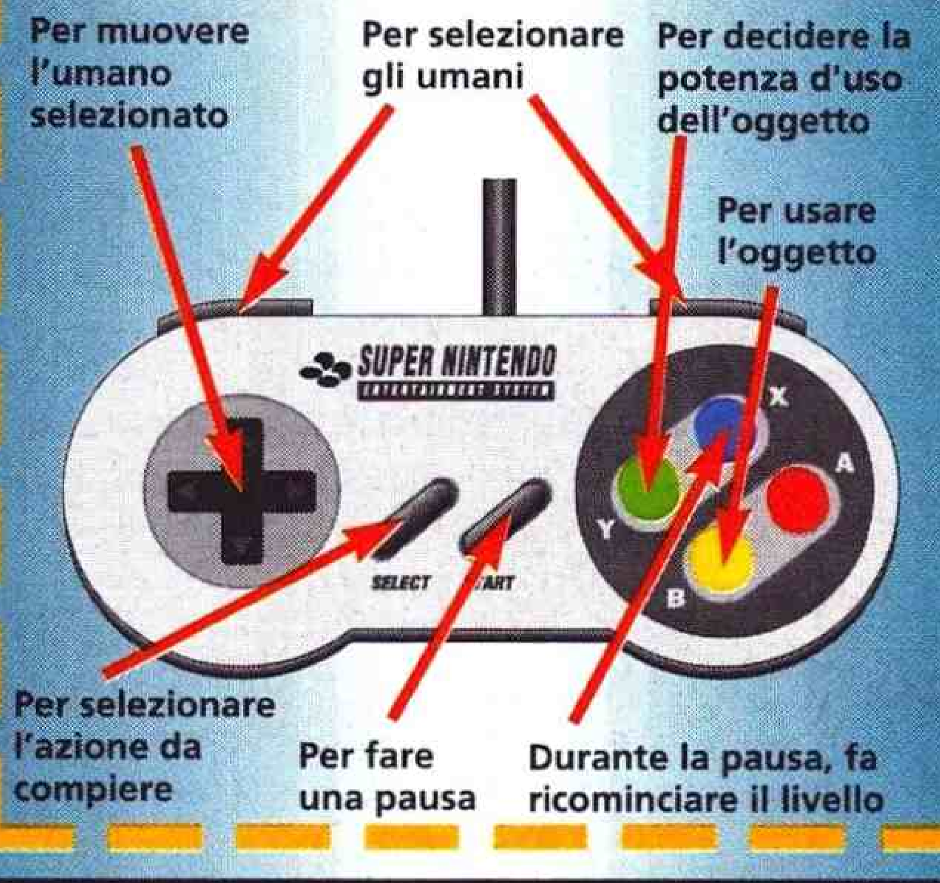
ROMPICAPO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Fondali e animazioni ben disegnate	Musichette allegre e mai noiose	Sistema di controllo un po' macchinoso	Adatto solo ai più riflessivi



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

INSPECTOR GADGET

ATTENZIONE! Messaggio importante per tutti i lettori: questa recensione si distruggerà tra 3 minuti, 2:59, 2:58…

Ci sono poche cose che apprezzo della nostra televisione di stato. Una di queste è quella di aver proposto al grande pubblico le avventure dell'ispettore Gadget, un'altra è di non aver fatto cantare la sigla all'INNOMINABILE, come invece è accaduto non appena questo divertente cartone è giunto sulle reti private. Guardate (e sono sicuro che non accadrà mai) il giorno che sentirò la sigla iniziale di Ken il Guerriero cantata dall'ESSERE, giuro che mi trasferirò nel Sahara a contare i granelli di sabbia. Dicevamo appunto, per chi non lo sapesse, che questo gioco è la conversione di un demenziale cartone animato. Il protagonista è un incrocio tra l'ispettore Clouseau (quello della pantera rosa per intenderci) e il cane prodigio di Blue Falcon (non so se ve lo ricordate). Dal primo prende l'aspetto e la qualifica, dal secondo prende la struttura robotica che gli permette di allungare i propri arti e di tirare fuori dal cappello i più assurdi congegni (gadget appunto). Da entrambi prende la natura distratta e combina guai che lo porta a situazioni catastrofiche di impensabili proporzioni. Gli spunti che presentava la serie animata erano tanti e, per fortuna, sono stati tutti tenuti in considerazione. Tutte le diavolerie che l'ispettore riusciva a tirare fuori dal suo improba-

Questo è sicuramente il modo più sintetico di raccontare la trama del gioco.

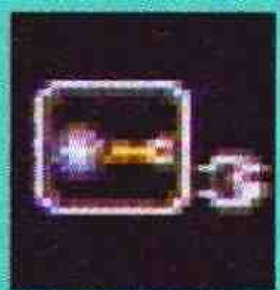
GAGETTOPATTINI

Innanzitutto vorrei precisare che un gadget è un accessorio fondamentalmente inutile, spesso demenziale, e di questi aggeggi il cappello dell'ispettore omonimo ne è pieno . Per prima cosa dovrete raccogliere le icone di ogni singolo aggeggio, più ne raccogliete più ne aumentate l'efficacia che può variare da 1 a 3. Inoltre, ogni volta che raccogliete un'icona di un gadget già potenziato al massimo, potete disporre di un colpo speciale.

Questa icona vi permette di incrementare la vostra scorta di cappelli. Ogni gadget infatti ne consuma uno specifico numero quindi niente cappelli niente gadget.

Una mano, con tanto di guanto giallo, uscirà dal vostro cappello. Con un arco scaglierà un potente stura lavandino, che appiccicandosi ai muri vi permetterà di creare una sorta di scaletta. Utile per salire ripide pareti. Cappelli Usati: 0.

Sempre dal vostro cappello, sbucherà un braccio meccanico capace di attaccarsi ad appositi anelli. Essenziale quando manca il pavimento. Colpo speciale: il braccio si allunga più del normale. Cappelli Usati: 0



L'arco questa volta lancia micidiali frecce. Vi serviranno per colpire i nemici troppo distanti per essere raggiunti dai vostri arti allungabili. Colpo speciale: la freccia fa molto più male. Cappelli Usati: 1

Premendo il tasto A potrete illuminare lo spazio circostante, premendolo ancora potrete lanciare la lampada a mo' di molotov. Colpo speciale: aumenta l'effetto incendiario. Cappelli Usati: 2

Quando vi trovate a dover distruggere pavimentazioni di roccia, la bomba fa al caso vostro. Per lanciarla premete una seconda volta il tasto A. Colpo speciale: maggior raggio d'azione dell'esplosione. Cappelli Usati: 3

Tanti simpatici piccoli ispettori usciranno dal vostro copricapo correndo in fila indiana. Sono letali se scagliati contro gli avversari. Colpo speciale: i Gadgettini colpiscono di brutto. Cappelli Usati: 4

Un'elica spunta sopra la vostra testa. È capace di trasportarvi velocemente da una piattaforma all'altra. Colpo speciale: potrete godere dell'invulnerabilità per tutto il volo. Cappelli Usati: 5

Come fare per colpire quell'agente del Mad lassù in alto? Semplice, basta liberare quest'elica dalle lame molto affilate. Colpo speciale: se prima poteva fallire, adesso non perdona! Cappelli Usati: 6

E per finire non poteva mancare una potentissima smart-bomb capace di ripulire tutto lo schermo. La mano inguantata che abita il vostro cappello lascerà infatti cadere una pesantissima incudine devastante. Cappelli Usati: 10

Gli schermi in cui incontrerete Boss Artiglio sono gli unici che fanno un ampio uso del Mode 7.

Ho come il sospetto che il nostro ispettore abbia un tantino di freddo .

Quegli anelli saranno essenziali per proseguire. Forse è meglio se cominciate a esercitarvi.

BRAIN. BRAVO O FIFÍ

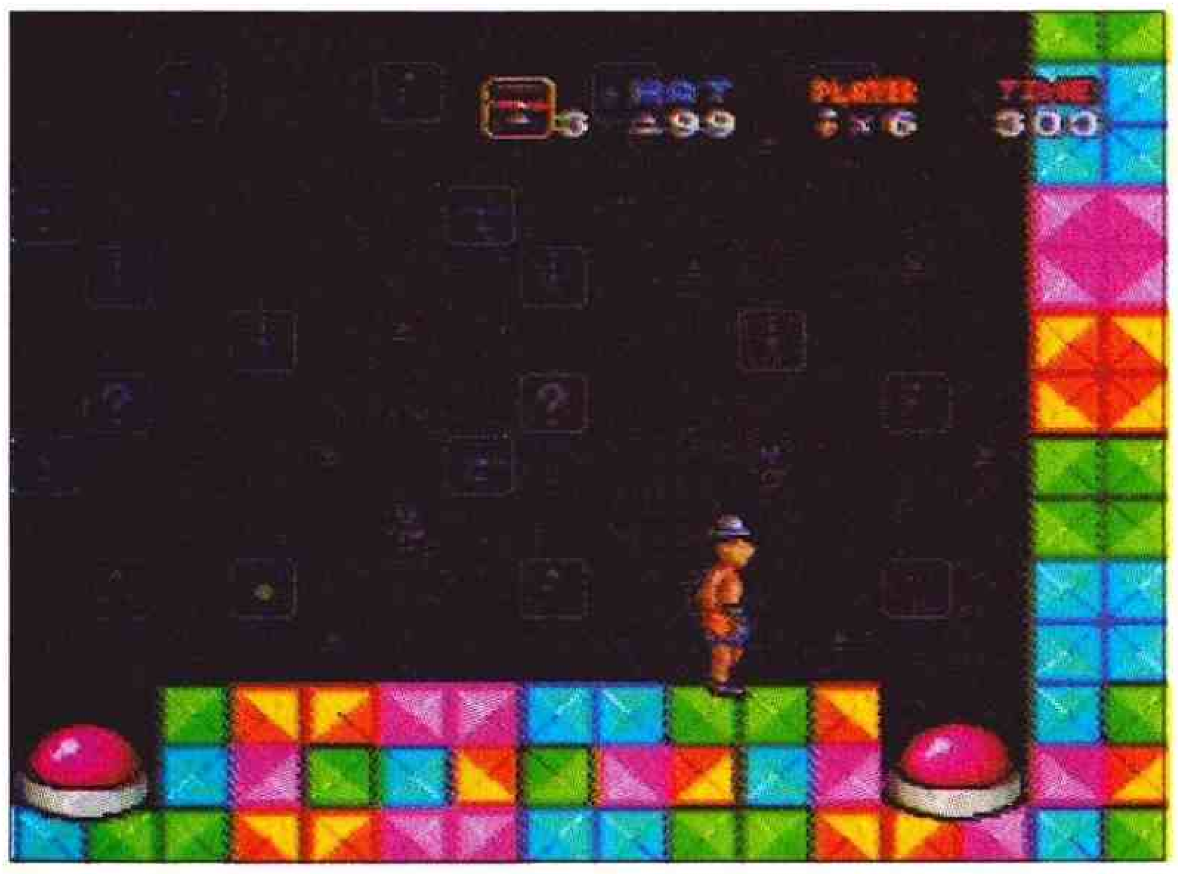
Credevate che fosse finita, e invece vi tocca beccarvi anche queste!

Piantatela di fare gli esibizionisti e rimettetevi l'impermeabile.

Non contenti allungate ulteriormente le mani, villani!

Mi rifiuto di dirvi a cosa serve questa icona, provate a indovinare!

Passateci sopra e vi ritroverete in una sugosa stanza segreta.



Questo è un schermo bonus dove potrete raccogliere vari gadget e magari qualche vita extra.

bile cappello sono state riportate e sfruttate alla perfezione, riuscendo così a confezionare un platform discretamente originale. Anche lo spirito demenziale è rimasto, grazie alle divertenti animazioni del protagonista talvolta vittima delle sue stesse azioni. Il gioco si svolge in sei pericolose missioni, dove il nostro ispettore dovrà liberare la nipotina Penny dalle grinfie di boss Artiglio. L'enigmatico cattivone di turno cela la sua vera identità dietro a un'inquietante poltrona da cui spunta solo il suo metallico pugno. Durante il vostro cammino avrete a che fare con i suoi scagnozzi, seguaci dell'organizzazione criminale Mad. In aiuto vi vengono però le vostre specialissime capacità di estensione e delle preziosissime icone (per cui vi rimando ai box). In più potrete contare sul vostro impermeabile che vi proteggerà da un colpo nemico (così come accadeva in *Super Ghouls 'n' Ghosts* con l'armatura), e su una simpatica lente di ingrandimento che vi consente di vedere particolari, quanto vitali, blocchi invisibili. Dal famoso titolo Capcom eredita l'obbligo di ricominciare da capo il livello ogni volta che morite, aspetto tutt'altro che esaltante. Così come è poco esaltante la grafica piccola e poco curata. Ma il gioco rimane comunque piacevole e sufficientemente vario per tenere vivo l'interesse, il controllo dello sprite principale è buono e fantasiose sono le situazioni in cui dovrete affrontare boss Artiglio... 0:05, 0:04. Ehi! Ma il tempo è quasi scaduto! Sarà meglio che mi affretti a terminare prima ch... BOOOUUUMMM!!!

• *Trust*

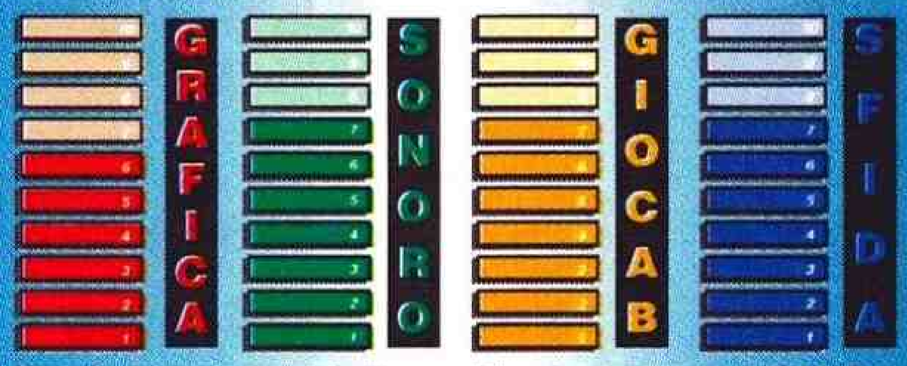
COMMENTO

Molto divertente e altrettanto giocabile, questa la prima impressione che suscita questo ennesimo platform. Sicuramente meglio di molti titoli mediocri, come le recenti produzioni occidentali, non può però competere con i mostri sacri di Capcom e Konami. La grafica è di qualità molto inferiore, inoltre manca di spessore e di quelle trovate geniali che fanno di un gioco un capolavoro. L'idea dei gadget è buona e realizzata molto bene, ma non è abbastanza da renderlo un must. Infatti, a causa di una sostanziale somiglianza tra i vari livelli, il gioco rischia di risultare monotono. Comunque sia, questo non vuol essere un giudizio negativo, solo che, è mio dovere ricordarvi che al momento ci sono un sacco di giochi di piattaforme in giro, che battono inesorabilmente ai punti questo titolo. Quindi, o siete dei fan dell'ispettore, o è meglio che lo prendiate in considerazione solo una volta che avrete esaurito gli acquisti primari.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Inspector Gadget
Casa	Hudson Soft
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	SI
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME



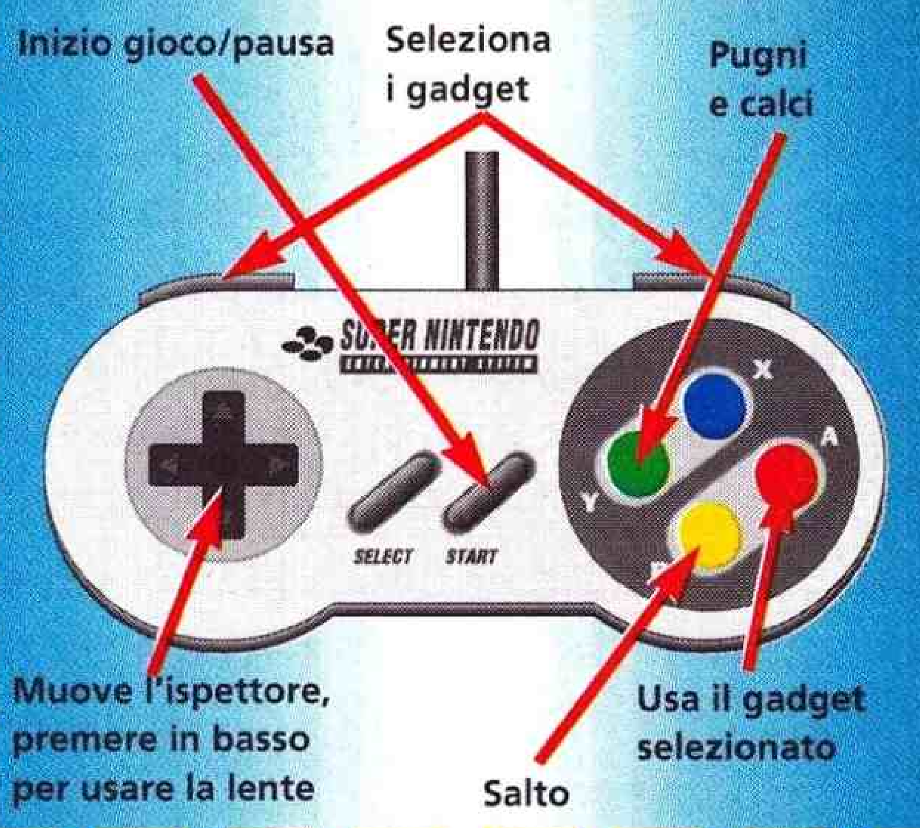
Piccola e semplice, ma molto funzionale

Musichette piacevoli accompagnano il gioco

Divertente e originale, ma talvolta un po' ripetitivo

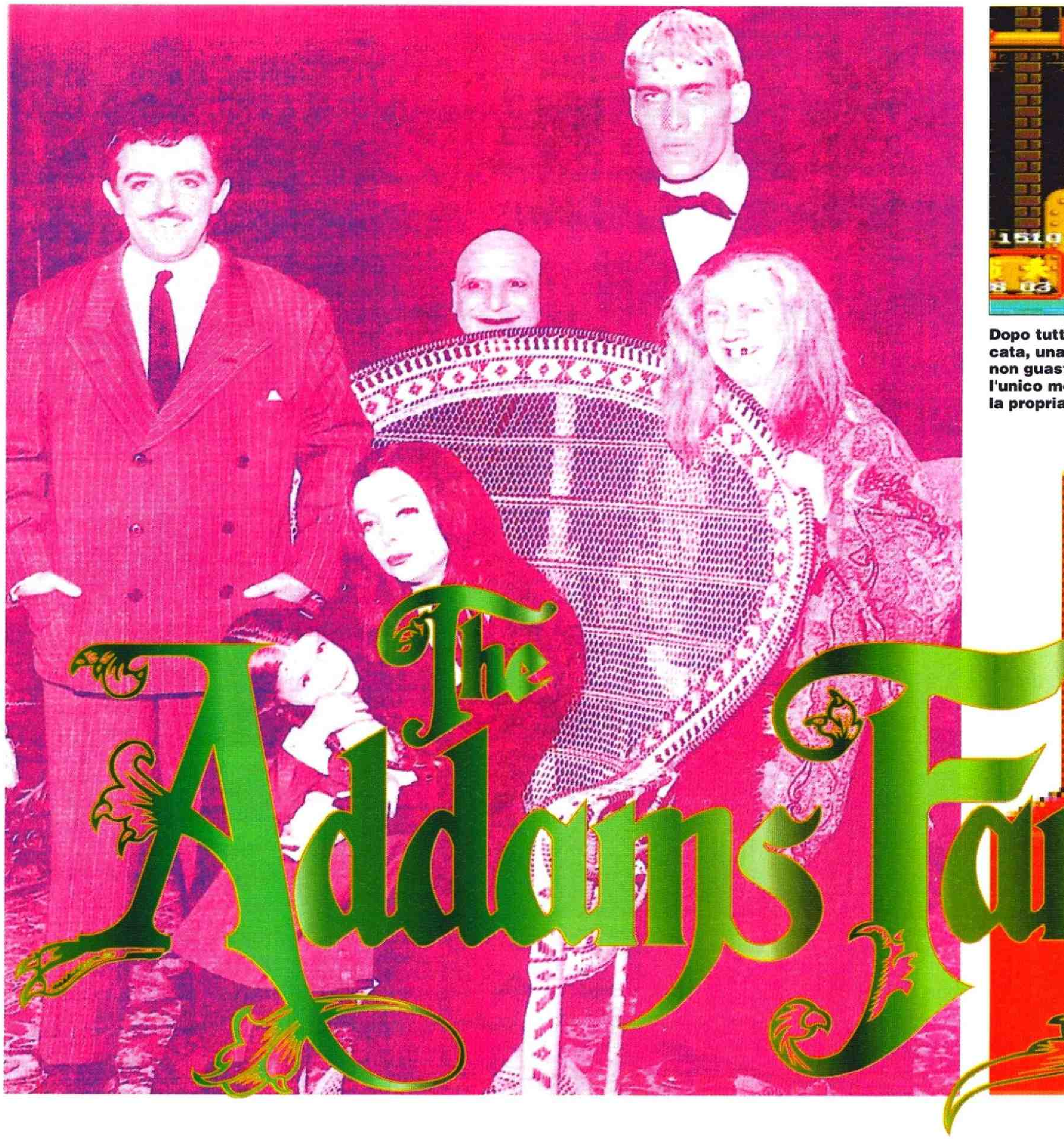
I crediti infiniti minano la difficoltà

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P



The Addams Family

Dopo tutta la fatica e l'energia sprecata, una meritatissima vita extra, non guasta di certo. Soprattutto se è l'unico modo per poter riabbracciare la propria cadaverica consorte.

Vi rammentate quella strana e macabra famiglia che per anni ci ha accolto nella sua tetra casa attraverso una serie televisiva che è diventata leggendaria e che, due anni fa, ha fatto la sua prima apparizione anche sul grande schermo?

Ebbene la Famiglia Addams, in concomitanza con l'uscita del secondo film a lei dedicato, fa il suo ritorno nel mondo dei videogiochi. Purtroppo questo episodio inizia con una spiacevole notizia: Morticia è stata rapita. Il povero zio Fester ha perso la memoria ed è, come se non bastasse, vittima di un incantesimo di una certa Abigall Craven, una donna piuttosto losca che da tempo non aspetta altro che mettere le mani sulla fortuna nascosta degli Addams. Aiutata dai suoi seguaci, Tully e The Judge, ha imprigionato gli altri membri della famiglia all'interno della loro grandissima villa. Solamente Gomez è rimasto incolume da questa ondata di malvagità, e spetterà a lui il compito di esplorare completamente la villa, salvare suo figlio Pugley, sua figlia Mercoledì, e la Nonna, inoltre, dovrà cercare di far tornare la memoria allo Zio Fester e, infine, dovrà salvare sua moglie Morticia imprigionata da qualche parte nei sotterranei di casa Addams! Per poter far fronte ai suoi impegni, Gomez, dovrà esaminare da cima a fondo la casa, il giardino e l'enorme albero che fa bella mostra di sé nel piccolo paradiso verde marcio antistante la villa, camminando, nuotando e volando a seconda della situazione ma, tenendo sempre gli occhi ben aperti perché dietro ogni angolo si nasconde sempre una temibile sorpresa... Unico aiuto per Gomez, un misterioso biglietto consegnatogli da Mano con delle strane informazioni: "Il grande Uccello, il Sinistro Centopiedi e il Pupazzo di neve che cambia forma sono i guardiani del cuore. Lo Scienziato pazzo fa da babysitter a Pugsley, mentre il Folletto sghignazzante fa da infermiere a Mercoledì. La Nonna cucina per il Drago fifone e lo Zio Fester cammina ipnotizzato dalla Strega Cattiva. Liberali tutti per dare a Lurch la melodia che apre la strada per l'ultimo tesoro." Lungo il percorso Mano vi fornirà, poiché sarete voi a dover gestire le azioni

Grazie al Fezicottero potrete raggiungere cime inesplorate e... arricchire il vostro portafoglio!!!

Gomez in un ambiente famigliare. La versione Game Gear è carina ma non aspettatevi nulla di più.

ALI DI PIPISTRELLO E CODE DI ROSPO...

Riempiono una delle unità di energia e non vengono aggiunti alla quota totale.

Sappiamo benissimo che gli Addams sono una famiglia benestante, ma qualche soldino in più non lo si può rifiutare.

La solita, canonica, ormai obsoleta vita.extra. Ma non lo capiscono che non serve a niente? Oh no?

Rende Gomez indistruttibile per un certo periodo di tempo e prima di scomparire emetterà un suono.

Permette a Gomez di distruggere i nemici scagliandogli contro una pallina da golf.

Permettono a Gomez di muoversi più velocemente e di saltare più in alto, si perde se viene colpito dal nemico.

Se indosserà questo fez, Gomez potrà svolazzare come un fezicottero.

Sono le cassette di Mano, se Gomez ci salterà sopra, riceverà informazioni utili sul livello che sta affrontando.

Cosa fare? Smettere di giocare per fare un pò di yoga, o continuare sfoderando una spada per lanciarsi alla ricerca della tenebrosa Morticia? Certo che per Gomez è questione di Amore o di morte!

di Gomez, ulteriori informazioni, e sarà l'unico alleato che avrete. All'interno della villa troverete diverse porte, che vi permetteranno di accedere a una parte diversa (e molto grande) della casa. L'ordine con il quale sceglierete di entrare in ogni stanza non ha importanza ma, alcune si riveleranno migliori e più facili da completare rispetto ad altre. In ogni stanza incontrerete creature nemiche diverse e, non possedendo nessuna arma, l'unico modo che avrete per disfarvi di questi fastidiosi nemici, sarà quello di saltargli sopra, facendo attenzione nel caso in cui siano dotati di spuntoni o di altre difese amene. Tutte le porte vi condurranno, prima o poi, a un Cattivone (vedi biglietto misterioso) e di conseguenza a un premio finale che potrà essere o un membro della famiglia Addams o un Cuore Extra. Inoltre, lungo il percorso per i vari meandri della macabra villa, potrete raccogliere numerosi oggetti (vedi box) che vi saranno di aiuto! Poiché tutti sappiamo quanto strana possa essere questa famiglia e tutto ciò che la circonda, ricordate che non tutto quello che è presente nello schema di gioco è visibile all'occhio umano. Vi converrà pertanto esplorare con meticolosa attenzione mura e pavimenti, alla ricerca di oggetti e porte segrete.

Ogni qual volta libererete un membro della famiglia, questi andrà direttamente nella stanza della musica dove, seduto all'organo, c'è Lurch, a lui verrà consegnato, di volta in volta, uno spartito da suonare fino a quando, una volta liberati tutti i componenti della famiglia Addams, la melodia prenderà forma e il passaggio segreto che conduce nei sotterranei si aprirà, dando via libera a Gomez che si precipiterà a salvare la sua Morticia. Abbassate le luci e... Entrate nel tetro mondo degli Addams!

La stanza dove il fedele Lurch aspetta di suonare la giusta melodia, non fatelo attendere troppo.

• Heidy

COMMENTO

MD MEGADRIVE

Tutto sommato un gioco abbastanza simpatico, la grafica è carina e il sonoro riprende l'ormai mitico motivetto che caratterizzava il telefilm, rimane comunque un gioco a piattaforme come tanti, non eccessivamente entusiasmante. Se possedete molti giochi di questo genere, uno in meno non rovinerà certamente la vostra festa di laurea, ma se siete degli accaniti fan della famiglia Addams, non potete farvi scappare questa occasione.

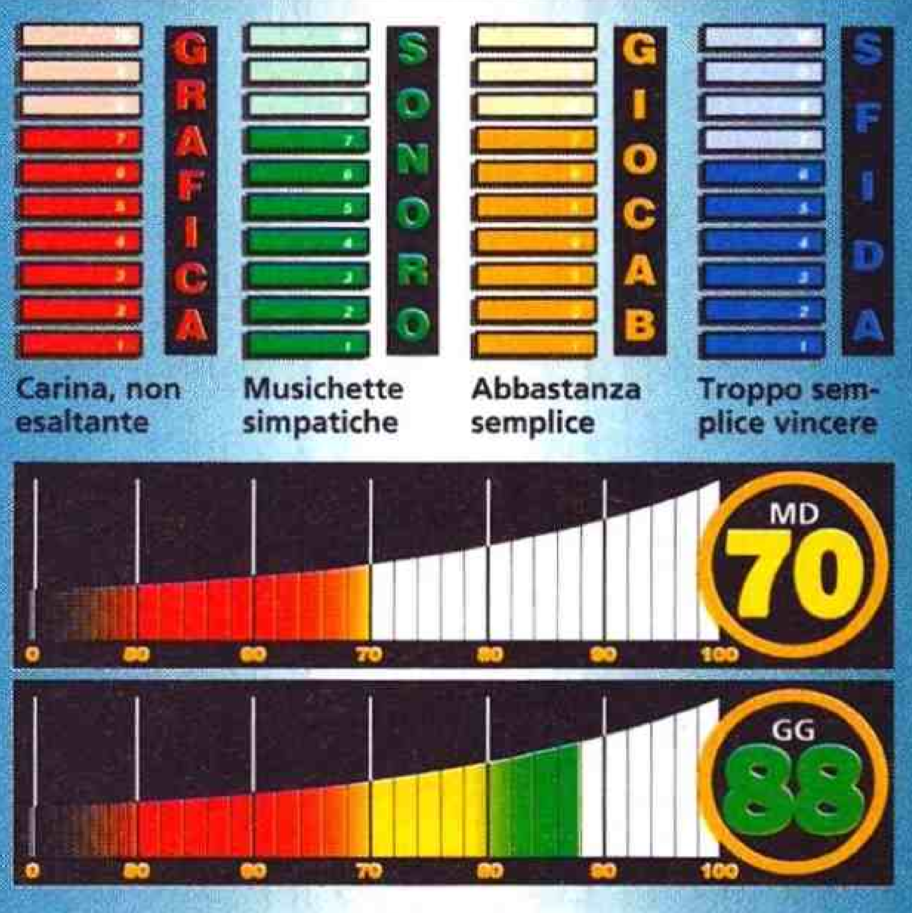
GG GAME GEAR

Sinceramente mi aspettavo qualcosina di più , invece nella versione Game Gear, il gioco perde un attimino in grafica e, rispetto alla versione per Megadrive, differisce in alcune schermate di gioco. Per il resto la dinamica è la stessa. Non rimarrete particolarmente soddisfatti se vi aspettate qualcosa di travolgente, certo, il titolo, soprattutto grazie alla presenza della famiglia più strampalata d'America, è carino, ma nulla di eccezionale.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Addams Family**
Casa	**Flying Edge**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

PIATTAFORME



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

TwinBee

RAINBOW BELL ADVENTURE

La Biape (Twinbee) e l'Apevittoria (Winbee) calcano nuovamente le scene del SNES. E, così come era successo con Pac-Man, cambiano anche genere, passando da un demenziale sparatutto a un demenziale gioco a piattaforme. Cambia la forma ma non la sostanza.

Un pazzo criminale ha deciso di conquistare la Terra e voi venite mandati ad affrontare le sue truppe per cercare di fermare la sua avanzata. Raccontata la storia (mooolto complessa), passiamo a descrivere il gioco vero e proprio. Innanzitutto spero che voi conosciate il precedente titolo, ossia l'eccellente sparatutto *Pop 'n' Twinbee*. Uscito in origine per il Pc Engine, e convertito recentemente in maniera egregia anche per SNES, si presentava come uno sparatutto alquanto originale, e vedeva come protagonisti due demenziali navicelle antropomorfe. Quindi, visto che squadra vincente non si cambia, i personaggi sono rimasti, ma è cambiato tutto il resto. Innanzitutto adesso i protagonisti sono tre, ai già citati Twinbee e Winbee si è aggiunto Beecar, no scusate si è aggiunto Gwinbee. La struttura di gioco ricalca quella di *Super Mario World*, c'è una mappa e voi potete scegliere la strada che preferite per giungere all'ultimo livello. L'area di gioco è suddivisa in sei zone, per accedere all'ultimo mostro dovrete affrontare e sconfiggere i rispettivi sei boss più due supplementari. Lo scopo di ogni singolo schermo è di trovare l'uscita che può essere più o meno nascosta, inoltre, spesso le uscite sono più di una. Gli schermi possono avere uno sviluppo orizzontale o verticale, possono essere delimitati o ciclici (nel senso che se andate dritti in una direzione, prima o poi vi ritroverete nel punto di partenza), ma in tutti potrete sempre contare su

CIAPA LÍ, CIAPA LÁ

Per poter vedere l'intera area di gioco, e ottenere 100% come punteggio finale, dovrete raccogliere le sei chiavi e aprire tutte le rispettive porte.

Una volta lanciato partirà all'inseguimento dei vostri avversari.

Così come le porte, il numero di fatine raccolte influisce sulla percentuale finale.

Raccoglietelo e lanciatelo, farete piazza pulita di tutti i nemici.

Comincerà a rimbalzare per tutto lo schermo con effetti distruttivi.

L'ultimo gruppo di livelli ha un'ambientazione ultra-tecnologica.

Brrr, camminare su degli esagoni ghiacciati già non è facile, se poi ci si mettono crepacci e spuntoni...

SAN SIRO E LE CAMPANELLE

Sono le stesse campanelle di Parodius, sono le stesse campanelle di *Pop 'n Twinbee*, comunque per chi ancora non le conoscesse...

Potenzia la vostra arma principale, che da pugno passerà: a martello per Twinbee, a frusta per Winbee, a U.F.O. per Gwinbee.

Oh, delle belle scarpette da tennis, a cosa serviranno mai?

Adesso con il tasto A potrete sparare dei mega proiettili.

Essere invulnerabili fa sempre comodo al giorno d'oggi.

Questa bella barriera vi difenderà da un colpo nemico.

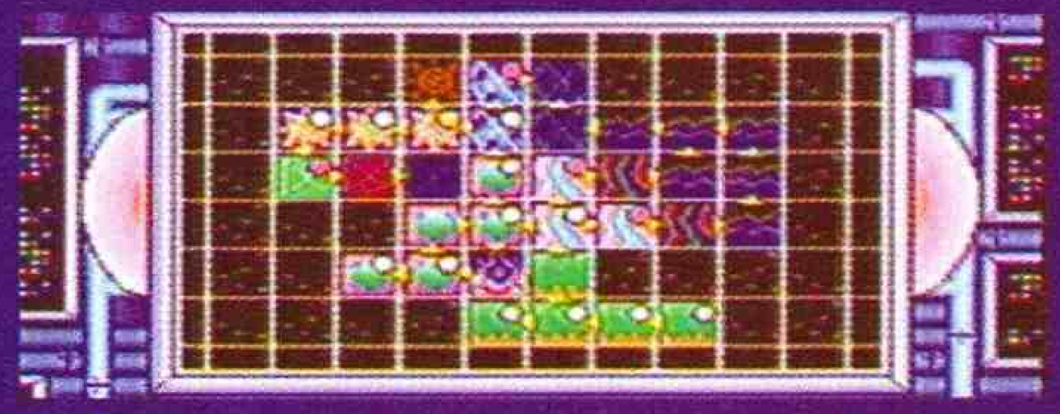
Prendetene tre e avrete tre piccole miniature che vi ronzano intorno e vi proteggono.

Alcuni dei mostroni di fine livello che sbarreranno il vostro cammino.

State attenti perché con questo buio potreste non accorgervi di quei pressanti macigni.

Caricate il salto e rilasciatelo per avanzare distruggendo tutto ciò che incontrate.

LA MAPPA DEL DR. SHINAMON



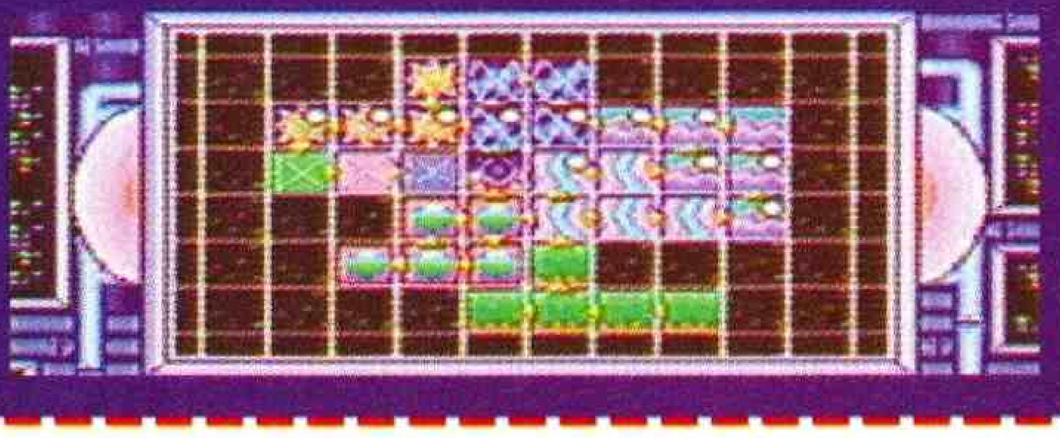
QUADRATINO SCURO
Questi sono i livelli che ancora vi mancano da vedere.

PALLINO ROSSO
Indica che in quello schermo non avete trovato neanche un'uscita.

PALLINO GIALLO
Segnala che almeno un'uscita l'avete trovata, ma non le avete trovate tutte.

PALLINO BIANCO
Finalmente siete riusciti a scovare tutti i goal, ma evidentemente vi manca da raccogliere qualche fatina o da aprire qualche porta.

NIENTE
Bravi, questo schermo è completato, adesso potete passare al prossimo.



una preziosa mappa, visionabile tramite il tasto start, su cui saranno segnate, oltre alla vostra posizione, tutte le uscite, tutte le chiavi e tutte le porte segrete accessibili. L'obbiettivo finale del gioco, oltre al semplice abbattimento dell'ultimo mostro, è di ottenere il massimo punteggio percentuale. Questo punteggio è il risultato di tre fattori: 1) il numero di fatine raccolte (che in totale sono 193), 2) il numero di porte segrete aperte (44 in totale) e 3) il numero di goal raggiunti (40 in tutto). Inutile dire che per aprire tutte le porte segrete dovrete prima raccogliere le sei chiavi, e vi garantisco che non sarà facile. Così come sarà difficile scovare tutte le fatine e tutte le uscite. Comunque, una volta finito il gioco, potrete tornare alla mappa principale e cercare di trovare tutto quello che vi manca, tenendo ben presente che la sequenza finale varia a seconda della percentuale raggiunta. Il tutto però è molto più semplice e immediato di quanto sembri. La giocabilità è davvero ottima grazie alla grande varietà di azioni che potete compiere e alle innumerevoli situazioni diverse in cui vi troverete. I personaggi sono molto simpatici così come l'ambiente che li circonda molto curato e colorato. Infine la ciliegina sulla torta: si può giocare contemporaneamente in due giocatori ed è presente anche un apposito battle-mode per le sfide testa a testa. Insomma questo gioco è un concentrato di divertimento a lungo termine.

• *Trust*

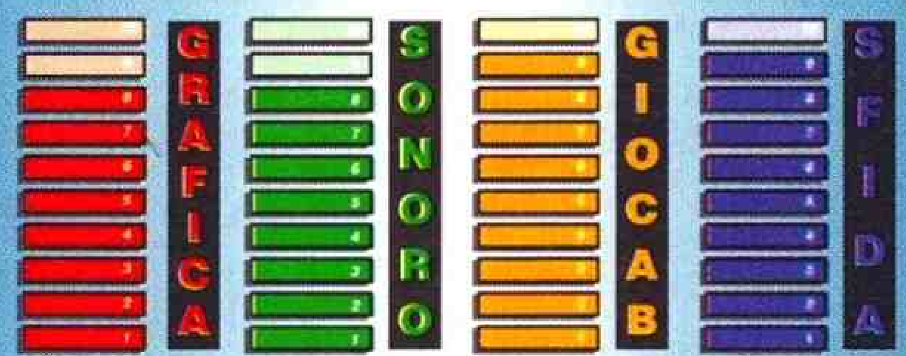
COMMENTO

Questo è il genere di platform che apprezzo di più. Ironico, demenziale, divertente, vasto, vario, in una parola: giapponese. Non c'è niente da fare, nessuno c'è la fa contro i colossi nipponici quando si tratta di puro e semplice divertimento. Potete volare, correre e inciampare. Se amate la velocità, potete cercare di battere il record del livello. Se amate l'esplorazione, potete esaminare con accuratezza tutta la zona alla ricerca di chiavi, porte e fatine. Se amate le sfide a due, eccovi un arena e tante armi. Insomma, c'è ne è davvero per tutti i gusti. Il controllo è buono, anche se forse poteva essere migliore, la grafica è semplice e fumettosa, ricca di colori pastello, e la giocabilità, se si eccettua qualche livello caotico e fin troppo intricato, è fantastica, specialmente nel modo a due giocatori. In più, i livelli sono davvero tanti e ci vorrà parecchio tempo perché possiate dire di aver veramente finito il gioco.

SCHEDA TECNICA

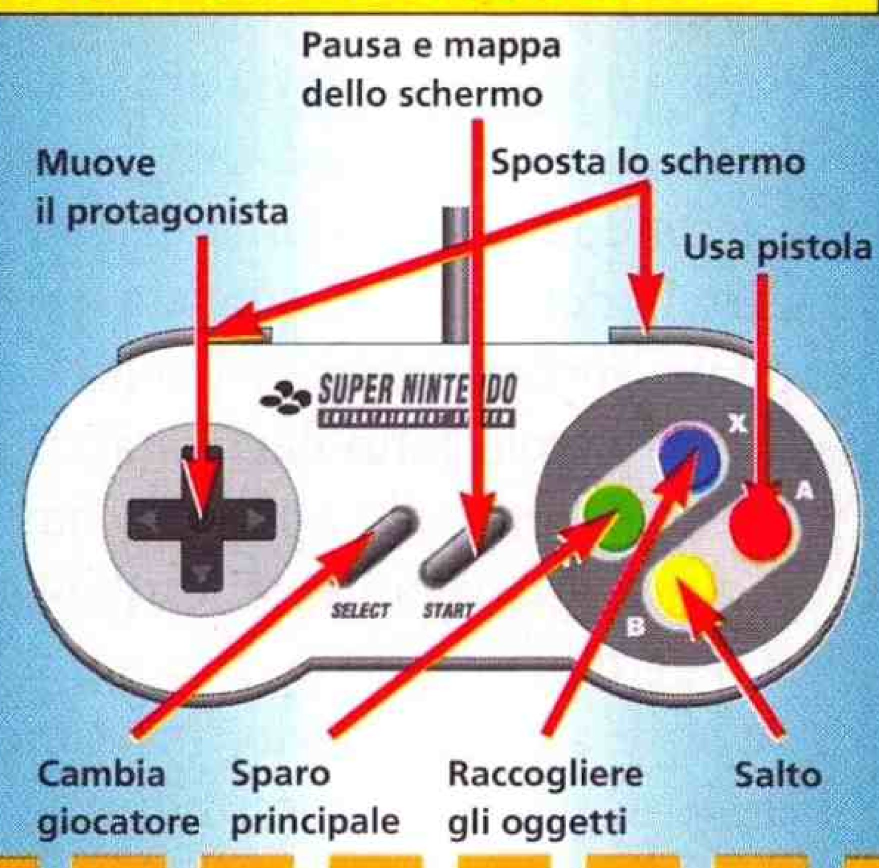
Titolo	Twinbee 2
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Salvataggio
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME



Grafica	Sonoro	Giocab	Sfida
Fumettosa e molto simpatica	Davvero di ottima qualità	Divertentissimo e molto vario	Totalizzare la massima percentuale sarà duro quanto divertente

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P

THE TERMINATOR

L'uomo, nella sua follia, ha creato macchine per sostituirlo in tutto... E queste si sono ribellate al loro creatore! Solo un uomo, Kyle Reese, può sperare di salvare l'umanità dal disastro più totale, sconfiggendo i terribili robot e tornando indietro nel tempo per salvare una donna...

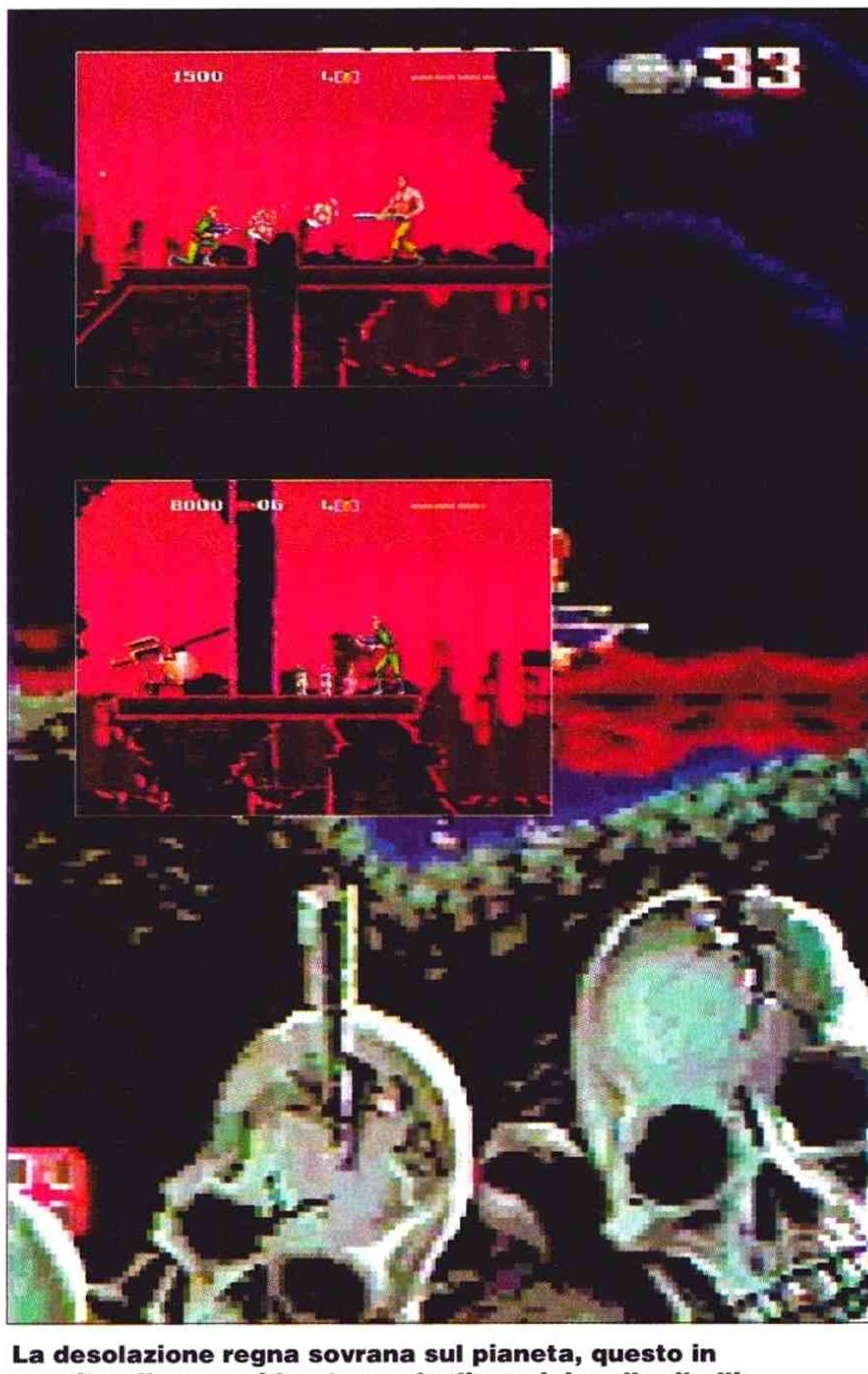
Le ambientazioni in cui Kyle deve muoversi ricordano la distruzione portata dalle macchine sul pianeta terra.

Nel primo capitolo di questa fortunata saga cinematografica, un androide uguale in tutto e per tutto a un uomo viene lanciato indietro nelle spire del tempo per assassinare una donna, quella che in futuro darà alla luce il capo della ribellione contro lo strapotere tecnologico di Skynet. Insieme al T800 viene mandato anche un combattente per la libertà, Kyle Reese, un uomo pronto a tutto che sa di non poter più tornare alla sua guerra e che è disposto anche a morire pur di permettere a John Connor di nascere. Sarah Connor dovrà imparare velocemente a badare a sé stessa, dovrà sparare e uccidere, se vuole dare all'umanità una speranza di vittoria. Il secondo film, 'Il Giorno del Giudizio', vede un Terminator del tutto simile a quello del primo capitolo impegnato, questa volta, a difendere Sarah e il piccolo John dagli attacchi di un nuovo modello di androide a metallo liquido, il T1000, un avversario veramente terribile e inarrestabile. I tre eroi non soltanto riescono a fuggire dal T-1000 e a distruggerlo, ma cambiano anche il corso degli avvenimenti futuri, distruggendo i pezzi del primo T800 che, per un paradosso temporale, erano stati proprio la causa della rivolta delle macchine senzienti.

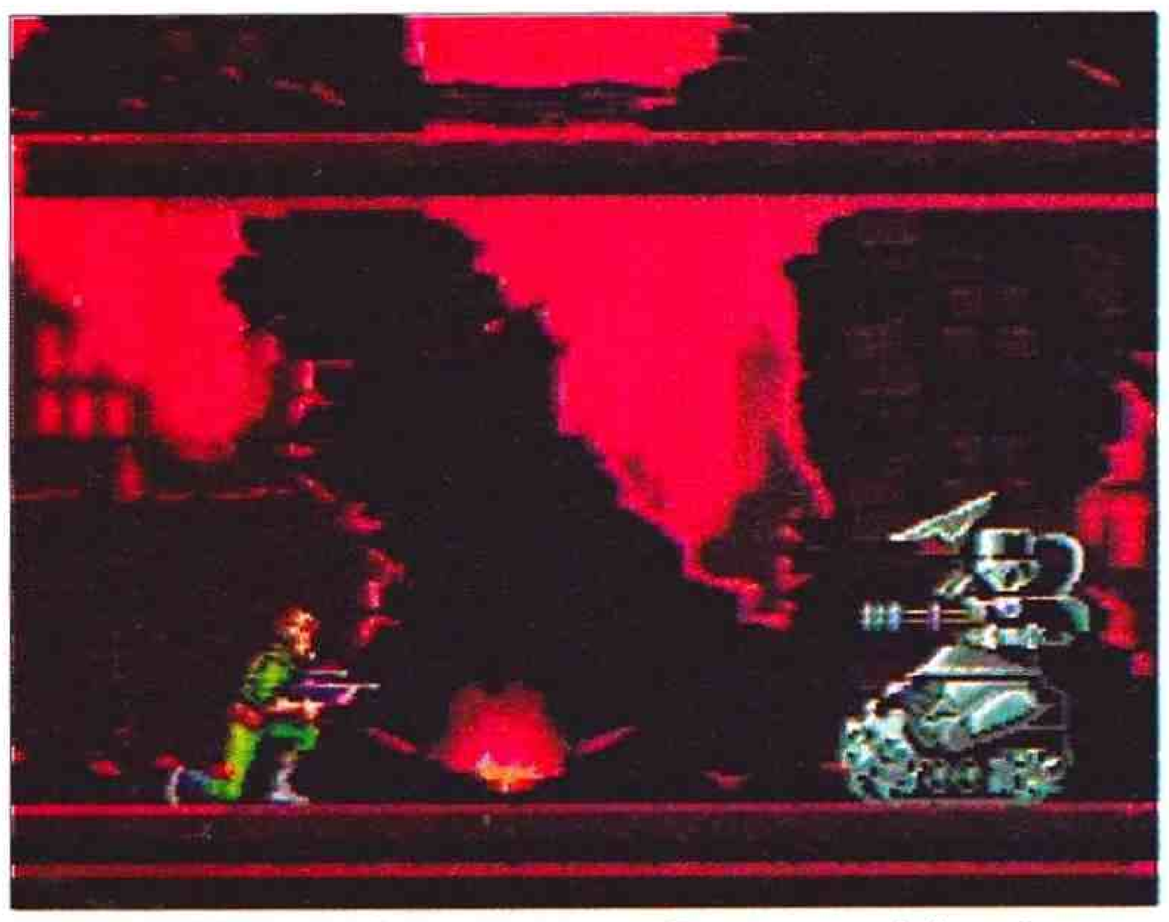
Una nota di speranza, dunque... Un tema più volte trattato dalla cinematografia e dalla letteratura fantascientifica: le macchine create dall'uomo che, come novelli Lucifero, prendono coscienza e gridano ad alta voce, chiedendo libertà e indipendenza dai loro creatori e padroni, il tutto farcito da azione ed effetti speciali ad altissimo livello.

Questo ennesimo videogioco ispirato alle avventure dei Terminator, di Kyle Reese e di Sarah e John Connor, vi vede proprio nei panni del combattente della libertà che (si scoprirà in un colpo di scena alla fine del primo film) è il padre di John. Nel film i paradossi temporali si sprecano. Ad esempio, se Kyle torna indietro e concepisce John con Sarah, cosa succede quando la storia viene cambiata? Se viene evitata la Guerra del Giorno del Giudizio, non ci saranno nemmeno viaggi nel tempo e quindi John non potrebbe esistere, in quanto frutto di un'unione impossibile... Per fortuna il videogame non va molto per il sottile: tutto quello che dovrete fare sarà sparare all'impazzata contro Terminator di tutti i modelli (addirittura dei cani-robot) e raccogliere bonus e power-up a volontà, fino ad arrivare agli immancabili boss di fine livello.

Lo sprite del personaggio, come anche quello dei nemici, è abbastanza grosso e si muove in maniera fluida: i movimenti sono piuttosto ben



La desolazione regna sovrana sul pianeta, questo in seguito alla sconsideratezza degli uomini e alla ribellione di Skynet. La battaglia contro i robot sembra persa in partenza, un solo uomo può salvare la terra: Kyle...



Le terribili macchine a trattore. Basta un minimo tocco per perdere una delle vite a vostra disposizione.

Vai di aberrazione mentale. Adesso ci sono anche i ragni meccanici. Ma cosa mangia Skynet, pane e volpe?

realizzati e i colori dello sfondo e degli scenari sono cupi e scuri, ricreando efficacemente il feeling del film. All'inizio avrete a vostra disposizione soltanto un fucile, con cui sarà abbastanza difficoltoso abbattere i T800 (dovrete smanettare parecchio), ma dopo un po' troverete uno dei primi bonus, che vi permette di sparare con un bel mitra con auto-fire. Qua e là, inoltre, troverete delle granate (che fanno sempre comodo), dei medi-kit (per l'energia, che se ne va facilmente), degli scudi (per proteggervi dai colpi) e altre amenità di questo tipo, nella più pura tradizione del genere piattaforme/sparatutto. Il sistema di controllo è abbastanza facile e comodo e i comandi sono riselezionabili dallo schermo di opzioni, da cui potrete anche decidere la difficoltà del gioco, eseguire un sound-test, ecc ecc.

I nemici più cattivi sono sicuramente i robot cingolati, che sparano a tutto andare e vi vengono addosso: dovrete fare attenzione perché basterà che vi sfiorino per lasciarvi esanimi a terra.

Ma il vero punto di forza di *Terminator* per Mega CD è la splendida colonna sonora: in parte riprende (in maniera perfettamente fedele) il tema principale del film, in parte è costituita da pezzi rockeggianti durissimi e perfettamente adatti alla situazione.

Un gioco per gli appassionati del genere, dunque, che non porta nulla di nuovo nel panorama dei videogiochi ma che può sicuramente far divertire per parecchie ore molti giocatori con i suoi dieci, difficilissimi livelli.

• *Scarlet*

SETTE NOTE E DIECI TRACCE

Uno degli aspetti fondamentali in un film è la colonna sonora: una buona sceneggiatura, un'ottima fotografia, dei bravi attori e una regia magistrale possono venire irreparabilmente rovinati se non si sceglie la musica adatta per commentare e sottolineare le scene. "Terminator", da questo punto di vista, è un piccolo capolavoro in entrambe le sue incarnazioni cinematografiche.

Non verrete certo delusi dal gioco: la colonna sonora, oltre al rifacimento del tema principale del film, offre una decina di tracce tra cui un paio di pezzi hard-rock, un paio di "pop" e persino un pezzo techno con frasi digitalizzate direttamente dal film.

La cosa sorprendente è che il tutto è stato realizzato da un certo Tommy Tallarico che è un cugino di Steven Tyler, il cantante solista degli Aerosmith. Sappiamo che ora sta lavorando alla colonna sonora di *Demolition Man* per Mega CD e che sta preparando un disco con i suoi pezzi migliori.

COMMENTO

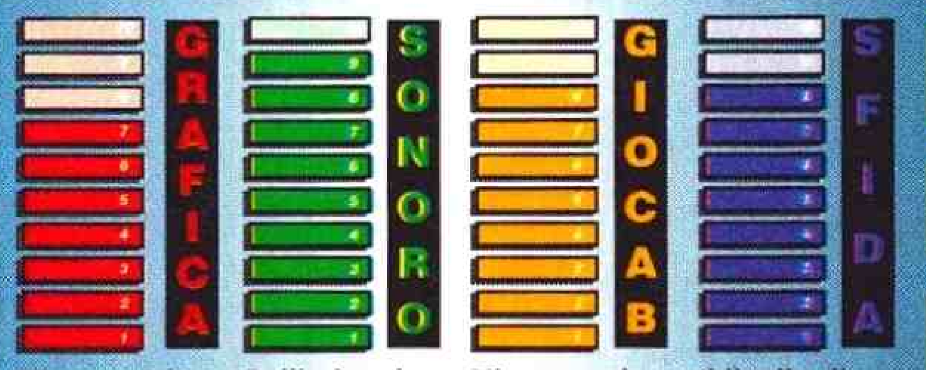
MD MEGADRIVE CD-ROM

La grafica è eccellente, lo scrolling fluidissimo e la giocabilità abbastanza immediata (l'opzione di selezione dei vari comandi permette di iniziare subito senza incertezze). Tuttavia, è proprio la colonna sonora (realizzata con la tecnica del Q-Sound, come in *Jurassic Park*) che permette di creare l'atmosfera adatta, simile a quella proposta dai film. L'azione è molto veloce e immediata e dovrete agire velocemente, perché le insidie non si fanno aspettare e i Terminator agiscono molto in fretta. Se siete cresciuti a pane e *Wolfchild*, allora *Terminator* per Mega CD è sicuramente un gioco che fa per voi e che potrete apprezzare. D'altro canto, non ha nulla di particolarmente innovativo e le sequenze in full (ma siamo seri...) motion video sono abbastanza scadenti. Non penso che una bella musica possa giustificare l'acquisto di un costoso CD, ma naturalmente è una questione di gusti.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**The Terminator**
Casa	**Virgin**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	4

PIATTAFORME



GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	SFIDA
Niente male, ma le sequenze in FMV abbassano decisamente il voto	Bellissime le musiche e notevoli gli effetti sonori. Ottimo!	Niente male: vi consiglio di non giocarlo al livello Easy	Il livello di difficoltà è ben calibrato e il gioco è subito difficile

MCD 78

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

GANBARE GOEMON 2

Sembra di essere in pieno contro esodo estivo. Tutti ritornano, abbronzati, rilassati, pronti a ricominciare a lavorare. E così anche Goemon, da bravo giapponese, torna al lavoro per cercare di ottenere lo stesso successo del precedente episodio.

Sì, perché questo è il seguito del gioco meglio conosciuto in occidente con il nome di *The Legend of the Mystical Ninja*. La nostra storia si svolge nel Giappone medioevale. Il perfido shogun Kiteretsu imperversa nell'arcipelago con il suo fare arrogante. E quando il popolo chiama, un uomo risponde: Goemon! Insieme ai suoi due amici, Ebisumaru il ladro e Sasuke il ninja, Goemon parte per la sua missione: spodestare il perfido usurpatore e liberare il legittimo governatore di quelle terre, lo shogun Mitsukunimito! Dicevamo, dunque, che questo gioco è il seguito di un mitico titolo apparso agli albori del Super Nintendo e mai dimenticato. Di questo riprende la struttura base, livelli di classico platform si alternano a sezioni adventure all'interno di villaggi medioevali, ricchi di negozi e attrazioni, anche se con qualche sostanziale modifica.

Il tutto adesso è infatti organizzato in stile *Mario*: c'è una mappa e su di questa sono segnate le varie tappe del vostro avventuroso viaggio, potrete rigiocare i livelli superati (per fare soldi) e visitare più volte gli agglomerati urbani (per spenderli). Il gioco è diviso in sei aree tutte collegate tra loro sia sulla mappa, sia tramite le agenzie di viaggio che, con una modica spesa, vi risparmieranno noiosi spostamenti manuali. Alla fine di ogni aerea vi attenderà il mostrone di turno che, per i livelli dispari, dovrete affrontare in una nuova visuale in soggettiva. Si racconta che i primi robot, così come la polvere da sparo, gli spaghetti e la pizza, siano stati inventati dai popoli orientali. Prendendo spunto da questa tradizione, vi troverete a bordo di un mega-mecha e dovrete combattere a suon di pugni con mastodontici avversari che fanno ampio sfoggio di zoom e rotazioni. Inoltre, la parte adventure è stata semplificata, ma potrebbe comunque spaventare i neofiti. Innanzitutto potreste trovarvi di fronte a oggetti di cui non capite l'utilità o a situazioni apparentemente insormontabili. In realtà è tutto molto semplice e basta un po' di pratica per finire il gioco senza alcun problema.

Ad esempio, le guardie armate che vi sbarra-

Se vi abbassate potete passare sotto il cavalluccio senza bruciare la vostra variopinta criniera.

XEXEX, il mini sparatutto ambientato in una farmacia dove dovrete salvare la principessa Xamamina.

Z DI *ZOO*RRO

Tutti i power-up sono rappresentati da animali. Cercate anche i forzieri, che vi arricchiranno di dieci monete, e ricordatevi di comprare, negli appositi negozi, le varie armature. Quest'ultime, infatti, sono suddivise in tre categorie e vi difenderanno, a seconda del materiale di cui sono fatte, da un determinato numero di colpi.

Evidentemente deve avere l'itterizia, comunque sia raccoglietelo e aumenterete la vostra scorta di energia.

Miiicio, micio micio micio. Se accarezzate questo bel gattino, potenzierete la vostra arma principale.

Grazie alla proverbiale memoria degli elefanti, potrete ripartire esattamente dal punto dove l'avete raccolto.

Ebisumaru è in leggera difficoltà. Ma non c'è tempo per aiutarlo, voi avete una missione da compiere!

Sarà il caso che vi spostiate da lì o presto vi ritroverete spiattellati sull'erba.

ALLA FACCIA DELLA BATMOBILE

Per spezzare il ritmo classico del platform, spesso troverete strani mezzi di trasporto che vi converrà utilizzare per giungere alla fine del livello:

PESCIOMOBILE

Questa strana vettura a forma di pesce è molto goffa sulla terra ferma ma, non appena salirà la marea, potrete schizzare sul pelo dell'acqua sparando a chiunque vi si pari davanti.

TOPOMOBILE

Aaah! Che schifo, un topo! Non spaventatevi: è di legno, è in grado di correre ad alta velocità e di sparare mortali colpi, capaci di spazzare via i vostri avversari più agguerriti.

SUMOMOBILE

Così come Sigourney Weaver in 'Aliens', potrete salire a bordo di questo lottatore di sumo robotico, che vi permetterà di affrontare il vostro temibile nemico di fine livello ad armi pari.

Oltre a queste tre vetture, nell'arco del gioco potrete salire a bordo di molti altri strani veicoli, come una lisca di pesce a quattro ruote capace di sparare bolle di sapone, un samurai dotato di spadone affetta-tutto, un drago dal moto sinusoidale, una piallatrice, una sega circolare, una seggiovia, ecc ecc...

Questo signore, alquanto arrabbiato, è il primo dei mega-boss di fine livello. A bordo del vostro robottone dovrete respingere i suoi attacchi, ma per farlo dovrete avere riflessi pronti e un ottimo tempismo. Vi consiglio, inoltre, di dare sempre un occhio al radar, potrebbe esservi utile.

no il cammino... aspettano solo che voi compriate nel negozio affianco una targhetta di legno con dipinti alcuni ideogrammi. Per azionare la seggiovia... dovrete comprare il relativo skipass. Per entrare nel castello al centro del Luna Park... dovrete giocare ai quattro sotto giochi disseminati nel parco e collezionare le quattro faccine demoniache. Ricordate anche che alcune botti... nascondono un tesoro! Un altro possibile motivo di disorientamento può essere dato dal grande numero di edifici diversi, ma anche questo non vi deve spaventare. I negozi sono quelli con la tendina colorata davanti. A colore uguale corrisponde uguale servizio. Generalmente i servizi offerti servono per aumentare le vostre scorte energetiche, mentre nelle abitazioni private, quelle senza tendina, potrete ricevere indicazioni di vario genere, ma mai indispensabili al completamento del gioco. Vorrei tornare un attimo a parlare del Luna Park semi nascosto nel 2° livello: oltre ai divertenti sottogiochi, nel già citato castello potrete cimentarvi con una stupenda rivisitazione di *Castlevania* con tanto di Dracula finale! GALATTICO!

• Trust

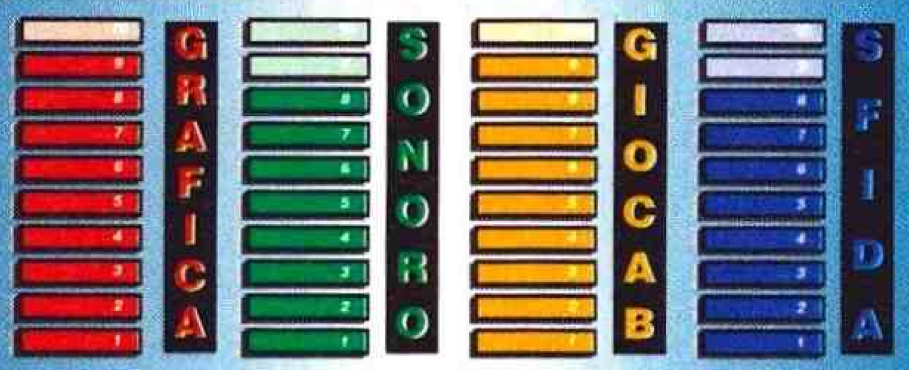
COMMENTO

Questa cartuccia è un grandioso contenitore di tanti giochi diversi. Si va dal platform più puro e impegnativo, con piattaforme semoventi e ogni altro genere di diavolerie, all'adventure; dal mini-sparatutto in stile *Gradius* ai mostri finali in stile *Mechwarrior*, il tutto corredato da un'esplosione di umorismo demenziale e da un'ottima grafica. Per non parlare dei vari altri sottogiochi e delle mille altre trovate geniali. Insomma, mi è davvero difficile reprimere il mio entusiasmo per questo titolo vulcanico.
Sarà forse più facile del primo, sarà forse più corto, rallenterà ogni tanto, ma io non riesco proprio a trovare un motivo valido per non correre immediatamente a comprare questo nuovo gioiello della Konami! Anzi, forse uno c'è: potreste voler aspettare la versione in lingua inglese per capire meglio le sfumature della storia e i vari messaggi, ma se non sapete neanche l'inglese compratelo ora e non ve ne pentirete.

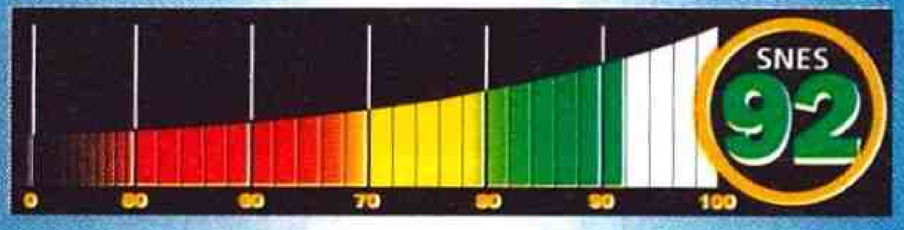
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Ganbare Goemon 2**
Casa	**Konami**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Batteria tampone**
Livelli di difficoltà	**1**

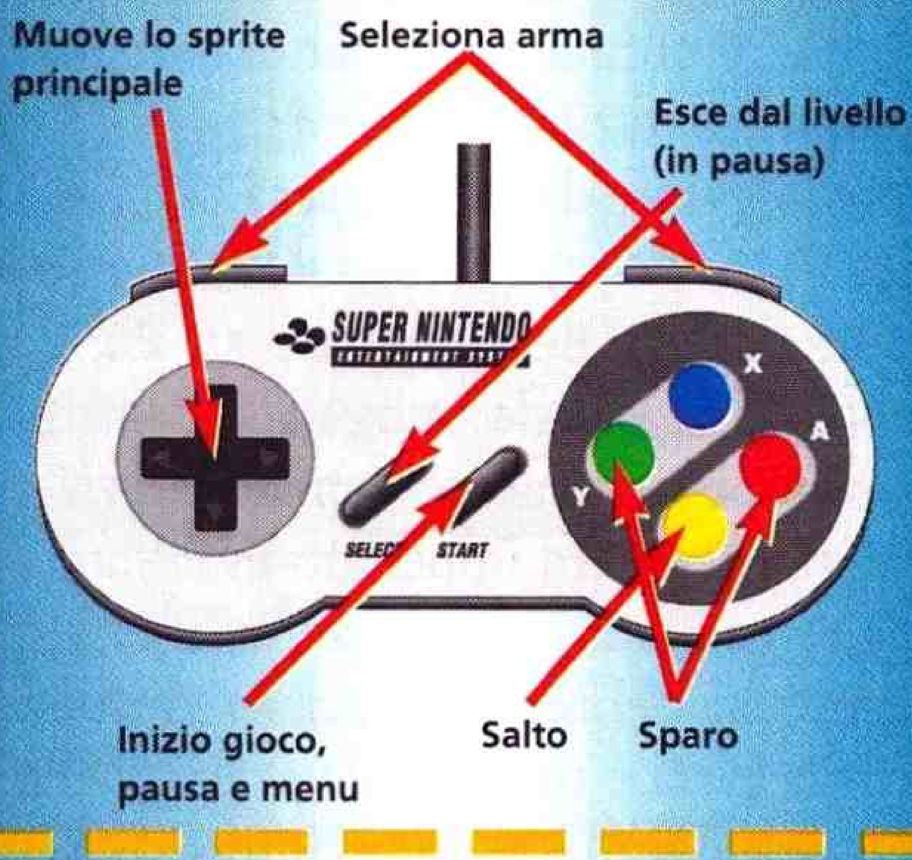
PIATTAFORME



- **Grafica**: Perfetta in ogni situazione
- **Sonoro**: Anche meglio del primo episodio
- **Giocabilità**: Il massimo del divertimento, anche in due!
- **Sfida**: Difficoltà ben calibrata. Grandissima varietà



SOTTO CONTROLLO

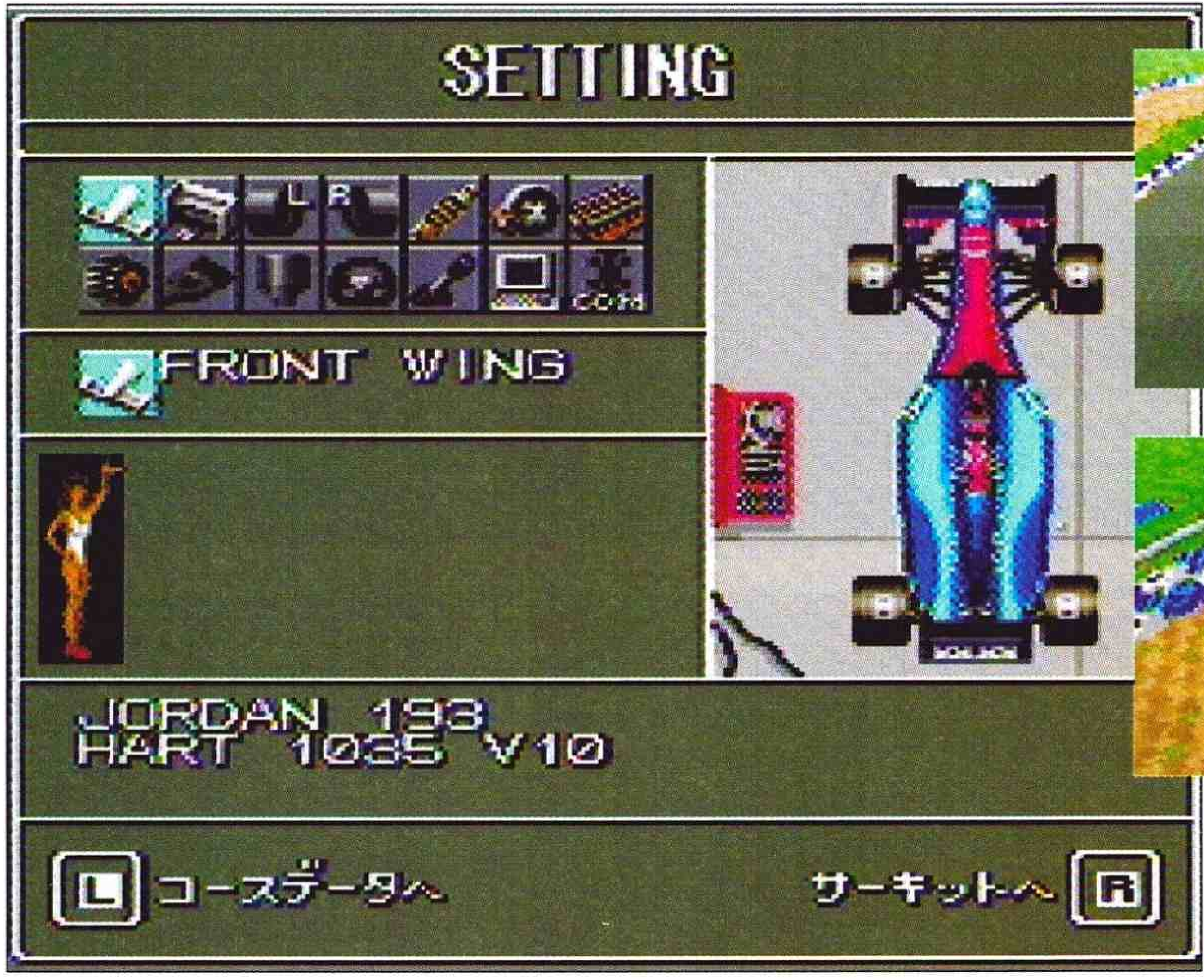


AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P

Super F1 Circus 2

Conoscete il 'Kaizen'? Nella cultura giapponese rappresenta il circolo virtuoso del miglioramento continuo, quella costante tendenza alla perfezione assoluta che è possibile riconoscere in ognuno dei prodotti che dalla terra del Sol Levante vengono a invadere il mondo occidentale... anche nei videogiochi.



La parte che riguarda il settaggio della vettura è senza dubbio completa ed esauriente, e permette di agire su ogni particolare della macchina.

Il caso di *Super F1 Circus 2* può considerarsi un esempio della ricerca del Kaizen nello sviluppo di un titolo. La Nichibutsu, infatti, ha raccolto il suo più grande successo nel 1990 con *F1 Circus* per PC Engine, e da allora ha profuso la maggior parte delle proprie energie per migliorare, affinare e perfezionare il suo cavallo di battaglia. Nel corso di questo itinerario di progressivo arricchimento, che lo ha portato dalla console Nec al Super NES passando per il Megadrive (*F1 GP Circus MD* nel 1992), *Super F1 Circus 2* non ha solo guadagnato un prefisso (il solito "super" che ormai marchia a fuoco tutte le conversioni per il 16 bit Nintendo) e un numero ordinale (il 2 per ora), ma ha subìto profonde mutazioni evolutive.

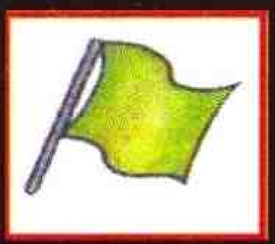
Se il predecessore diretto (*Super F1 Circus*, uscito verso la fine del '92) era rimasto fedele all'impostazione classica dell'antenato su PC Engine, conservando la visuale ortogonale dall'alto, oggi *SF1C2* rompe nettamente con la tradizione e si adegua agli standard imperanti in fatto di giochi di guida per SNES, modificando la struttura di gioco sull'uso del Mode 7, con le consuete rotazioni della pista e una visuale esterna stile coin-op che inquadra la vettura (uno sprite un po' striminzito) nella parte bassa e centrale dello schermo.

Ciò che immediatamente colpisce di *SF1C2* è

SUL PONTE SVENTOLA BANDIERA A SCACCHI

Durante la gara, in particolari frangenti, alcune bandiere colorate faranno capolino al centro dello schermo. Ognuna di esse, in linea col regolamento internazionale FIA, ha uno specifico significato.

BANDIERA VERDE



Via libera. Immediatamente dopo la partenza significa che tutto è filato liscio.

BANDIERA BIANCA

State entrando nella fase dei doppiaggi, preparatevi a sorpassare concorrenti più lenti di voi.

BANDIERA ROSSA

Fermi tutti! Per cause indipendenti dalla nostra volontà, la corsa è sospesa fino a nuovo ordine.

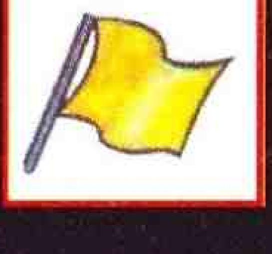
BANDIERA BLU

Ignominia, onta e disonore! State per essere doppiati, quindi fatevi da parte e lasciate strada disciplinatamente.

BANDIERA NERA

Infamante. L'apparizione di questo vessillo implica la vostra immediata squalifica.

BANDIERA GIALLA



Indica un pericolo generico in pista. Sarà esposta anche nella corsia dei box per invitarvi alla prudenza.

BANDIERA A SCACCHI

In un elegante tessuto bianco e nero pied-de-poule inaugura la stagione autunno-inverno della moda maschile.

***Super Formula 1 Circus*, perde nettamente ai punti il confronto con i suoi predecessori, questo proprio perché non rispetta l'aspetto che lo aveva reso famoso.**

SEGNALETICA VERTICALE

Per la vostra incolumità nell'approssimarsi di una curva apparirà sullo schermo una provvidenziale freccia lampeggiante a indicarne direzione e difficoltà.

CURVA LIEVE
Non sollevate il piede perché si può affrontare a piena velocità.

CURVA SECCA
Qui sarà d'uopo alleggerire un po' scalando un paio di marce.

CHICANE VELOCE
Senza troppi patemi. La si può quasi sempre tagliare agevolmente.

TORNANTE
Attaccatevi ai freni ma senza eccedere, per non ritrovarvi immobili nel mezzo della curva.

CHICANE SECCA
Frenare è condizione necessaria ma non sufficiente per passare indenni.

l'accuratezza con cui è realizzato: in ogni dettaglio si scopre una profonda cura per i particolari, in piena filosofia Kaizen. Sono presenti tutte le squadre del campionato mondiale appena concluso, e la livrea di ognuna di esse è riprodotta con grande fedeltà. I nomi dei piloti e le specifiche delle schede tecniche corrispondono alla realtà e, soprattutto, i 16 circuiti presenti, pur nei limiti della bidimensionalità del Mode 7, riproducono con cura esemplare quelli del calendario iridato: a Suzuka si scorge sullo sfondo la grande ruota del parco giochi della Honda, a Montecarlo si sfreccia per il lungomare, col mare alla propria sinistra, si passa sotto il tunnel con la sua luce arancione e si vede anche Stephanie che fa ciao con la manina dal balcone di palazzo Grimaldi (OK... sto scherzando).

Sul fronte delle opzioni si segnalano da un canto la possibilità di affrontare un'intera stagione, un singolo gran premio o una sessione di tre giri in modo "Time Attack", e dall'altro l'ampio ventaglio di regolazioni impostabili sulla vettura. Infine, per perpetuare l'epicità delle vostre gesta cronometriche, il Battery Back-Up presente nella cartuccia vi consentirà di immortalare le migliori performance sul giro per ogni circuito.

• Pentothal

È possibile correre contro il tempo o affrontare l'intera stagione, è consigliabile un periodo di allenamento.

Il sorpasso è una delle note dolenti di *SF1C2*. I duelli testa a testa, caratteristica di questo sport sono assenti.

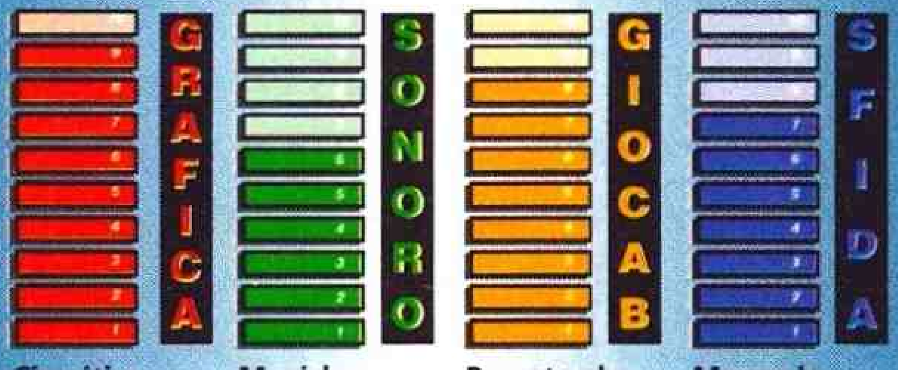
COMMENTO

La pietra angolare sulla cui base valutare un gioco di guida è la giocabilità e su questo piano emergono delle piccole pecche. A parte le frenate mal simulate che non consentono di modulare le staccate in impostazione di curva, quel che manca in *SF1C2* è la bagarre: la sfida con gli avversari si risolverà sistematicamente in un confronto a distanza basato sui distacchi, e i sorpassi saranno un'esperienza fulminea della durata di un paio di curve. In pratica, anche in gara ci si ritrova quasi sempre a girare da soli. Per quanto mi riguarda io amo correre contro il cronometro, quindi non do troppo peso alla cosa e giudico questo titolo un buon gioco di guida; certo, se preferite fare a gommate all'entrata delle chicane piuttosto che cercare di migliorarvi di un centesimo di secondo alla volta, potreste rimanere delusi. In fondo, i titoli della serie *F1 Circus*, soprattutto nella prima strabiliante apparizione su PC Engine, erano caratterizzati dalla visuale dall'alto e questa caratteristica rappresentava il loro punto di forza. Sarebbe stato meglio non cambiare stile .

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Super F1 Circus 2**
Casa	**Nichibutsu**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**1**

SPORTIVO



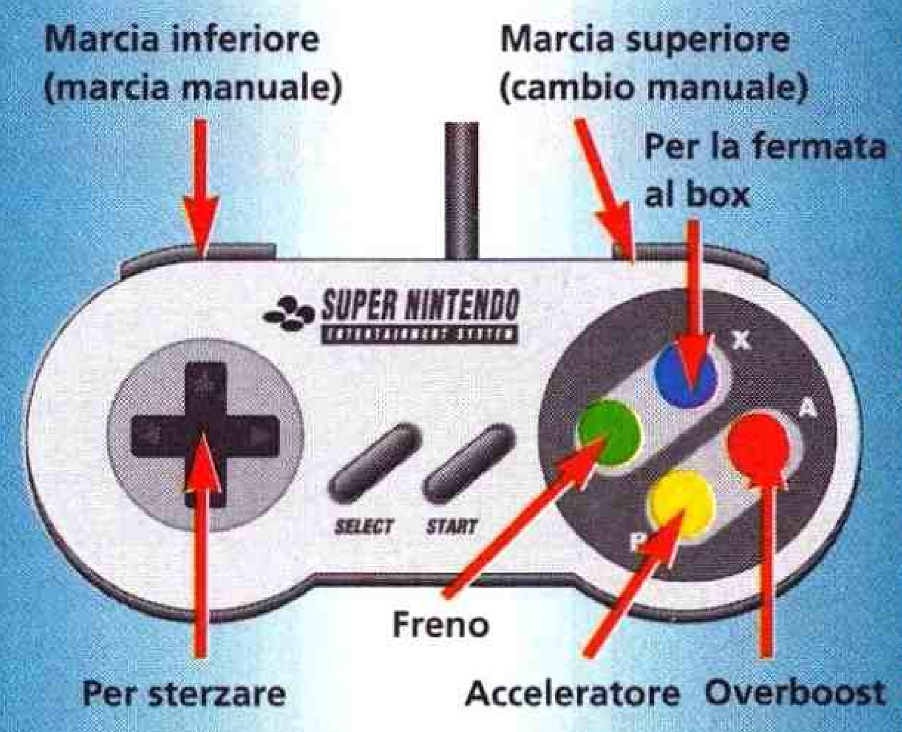
GRAFICA: Circuiti e fondali, per quanto in 2D Mode 7, sono riprodotti con arte

SONORO: Musiche varie ma leggermente ossessive. Non male il rombo dei motori.

GIOCAB: Peccato che le frenate siano mal simulate: la vettura si arresta troppo rapidamente

SFIDA: Manca la bagarre, ma il livello di difficoltà è ben settato.

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

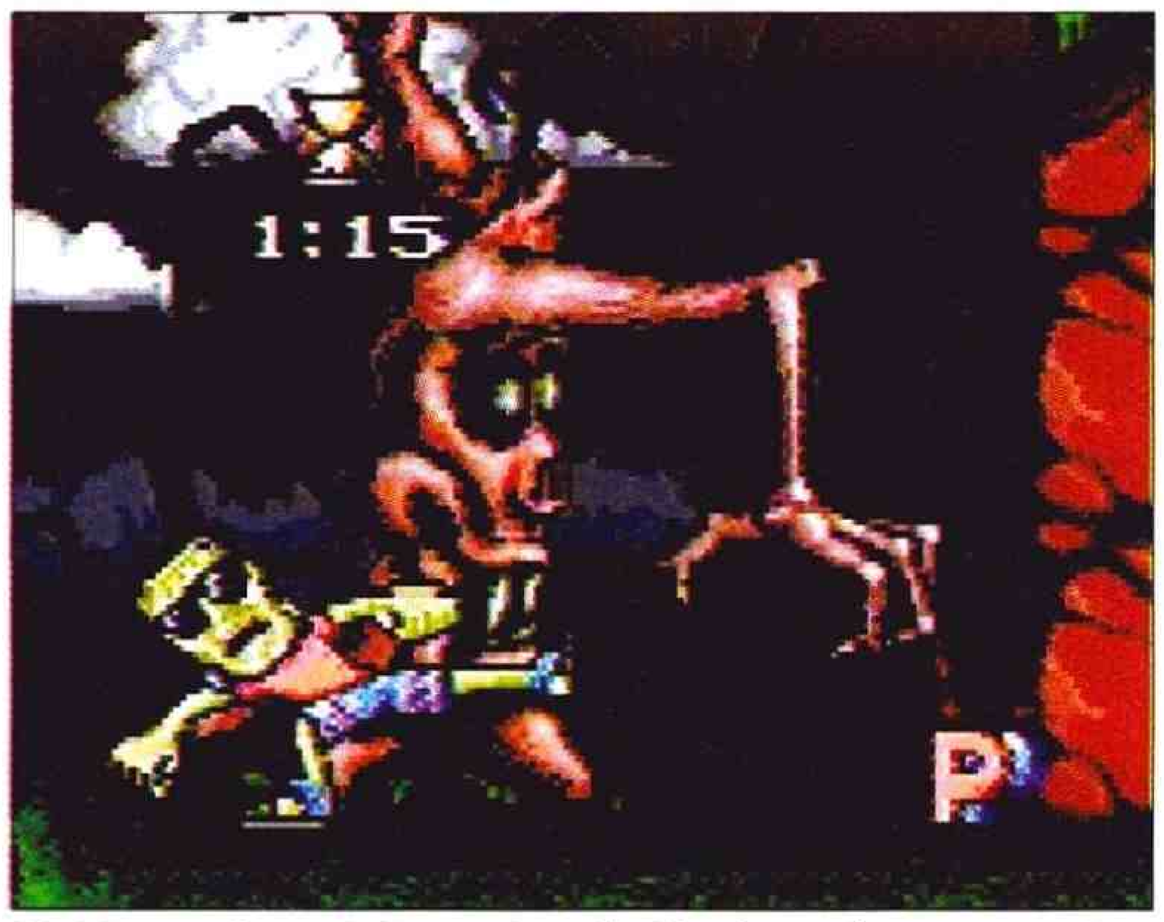
The Adventure Of Dr. Franken

Ooh, vediamo un po' questo nuovo giochillo. Dunque, apriamo la confezione, scagliamo il più lontano possibile tutte le pu... ehm, le porcheriuole cartacee che ci sono all'interno, tranne il manuale di istruzioni che va letto con molta att...

?...accidenti! Maaaammaaa, di a Marco di non giocare più con il lanciafiamme! Va beh, pazienza, il manuale è andato! Peccato, però: di solito al suo interno si possono trovare frasi interessanti tipo "Winners don't use drugs", che significa: "Nel Winner non ci sono conservanti", che andrebbe anche bene se si trovasse sulla confezione del gelato Algida, ma sinceramente non capisco l'attinenza con i videogiochi! Andiamo avanti.
Posso quindi solo supporre che il nostro eroe, come nella sua precedente avventura per Game Boy, debba recuperare tutti i pezzi della sua dolce compagna Bitsy. Infatti, a quanto pare questa allegra fanciulla prova piacere nel farsi scomporre in una miriade di pezzettini, e anche questa volta toccherà a Franky, la mostruosa creatura del Dr. Franken, rimediare alle folli conseguenze causate dagli insani divertimenti della sua bella. Questa nuova avventura inizia in Transilvania, dove Franky dovrà trovare il suo passaporto che si trova nascosto da qualche parte nei meandri del castello del Dr. Franken. Il simpatico mostro potrà quindi iniziare la sua avventurosa ricerca che lo porterà ad attraversare tutto il mondo alla ricerca di mani, piedi, ecc... fino a ritornare nel castello transilvano, per cercare di ricomporre le parti del puzzle più importante della sua vita (e vai di metafora! Scrivetemi se volete approfondire il tema donna-puzzle).
Questo gioco da piattaforme si articola su venti livelli, nella maggior parte dei quali, oltre a trovare l'uscita, dovrete recuperare le quattro parti in cui è stato ulteriormente

Il nostro caro Frankie sta per bersi la sua bella batteria e rigenerare così la sua energia vitale.

... è l'una e tutto va male!



Nel bosco incantato anche gli alberi morti rappresentano un temibile nemico.

DON'T BOX ME IN

Prendete questa P e verrete omaggiati di 5.000 punti

Queste pile vi ricaricheranno di una unità d'energia

La batteria farà aumentare la vostra energia di tre unità

La solita zuppa per rappresentare la sacrosanta vita extra

Un bel bidone di rifiuti tossici da sparare ai nemici

Ma come cavolo si fa a raggiungere quella piattaforma la in alto?

PORTO FRANKO

In occasione di un gioco basato su un personaggio tanto importante come il mostro di Frankenstein, vi proponiamo un test per saggiare le vostre conoscenze a riguardo:

1- Chi ha ideato e scritto il romanzo "Frankenstein"?
a) Mary Shelley, moglie di P.B.Shelley
b) Il Negoziante Balordo, con lo scopo di vendere più copie di questa cartuccia
c) Zia Marisa, spacciandolo per una ricetta per fare il pasticcio di carne

2- Qual è il titolo della trasposizione cinematografica del 1931 e qual è l'attore che interpretava la parte del mostro?
a) "Frenko" interpretato da Lino Banfi
b) "Frankenstein" interpretato da Boris Karloff
c) "FranKross" interpretato da Alberto Rossetti

3- Diteci il titolo e l'attore che recitava il ruolo della creatura, della versione parodistica diretta da Mel Brooks nel 1974.
a) "Cincent Frank" interpretato dal sciur Luigi Brambilla
b) "Frank Xerox" interpretato da Tanino Liberatore
c) "Frankenstein jr." interpretato da Peter Boyle

4- Qual è il titolo e l'interprete dell'ultimo film, che rilegge fedelmente il suddetto romanzo, presentato in anteprima al Dylan Dog Horror Fest 4?
a) "Shoooryukenstein" interpretato da Ryu Shotokan
b) "Frankenstein" interpretato da Randy Quaid
c) "Frankie goes to Casablanca" interpretato da Maurizia Paradiso

P.S.: Vi ricordiamo che questo test è completamente gratuito e che avremmo anche potuto vendervelo per 4.000 lire, ma noi siamo generosi!!!

Soluzioni
1.a; 2.b; 3.c; 4.b

In alto, ahi che male! Evidentemente qualcosa o qualcuno deve avervi colpito a morte.
Sopra, caduta libera senza paracadute.
Sotto, scene di violenza urbana, cestini assassini e vecchiette diaboliche.

diviso ogni pezzo. Ma la vostra impresa sarà energicamente ostacolata da ogni genere di creatura malvagia: dagli zombie alle piante carnivore, dai terribili barboncini bianchi alle zelanti vecchiette armate di borsetta. Inoltre alcuni livelli, oltre a essere degli autentici labirinti, non sono illuminati completamente: dovrete quindi accontentarvi di un fievole lumicino per trovare la via di uscita. A vostra disposizione ci saranno comunque le vostre gambe, capaci di infliggere micidiali colpi, e due differenti tipi di sparo: il lancio di rifiuti tossici, letali per qualsiasi avversario, e il colpo immobilizzante. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica bisogna dire che l'impatto grafico-sonoro è veramente buono, con ottime animazioni dalla fluidità decisamente invidiabile. Il gioco presenta anche alcuni aspetti che ne limitano la giocabilità: gli americani, infatti, tendono spesso a confondere l'idea di gioco difficile con quella di gioco frustrante, un classico esempio è *Road Runner* (quello con Beep-Beep e Willie il coyote, tanto per intenderci) che personalmente trovo bello e impossibile.

• *Trust*

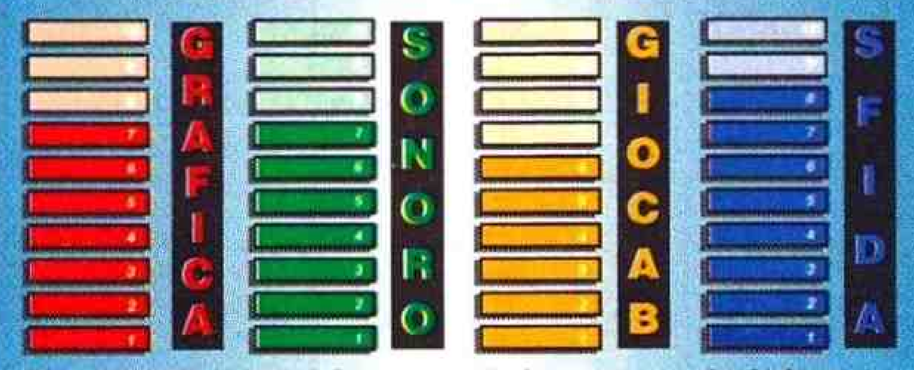
COMMENTO

Mi perplimo, pardon, rimango perplesso davanti a prodotti come questo. È innegabile l'accuratezza con cui è stato fatto il gioco. La grafica è buona, con sprite grandi e colorati che riproducono egregiamente i mostri più spaventosi. Lo scrolling è fluido, i fondali sono suggestivi e anche il sonoro è carico di atmosfera... Ma non è abbastanza! Cioè, non è abbastanza per supplire alla particolare giocabilità, caratteristica di molti titoli americani, che impedisce a questo gioco di imporsi sulla concorrenza nipponica. È infatti inspiegabile come gli occidentali non si rendano conto delle gravi lacune in termini di giocabilità che affliggono molti dei loro prodotti. La mancanza di password, un controllo scarso dello sprite principale, una collisione degli sprite approssimativa, un livello di difficoltà a volte esagerato, schermi spesso troppo intricati; questi sono tutti elementi che riducono il divertimento frustrando il giocatore.

SCHEDA TECNICA

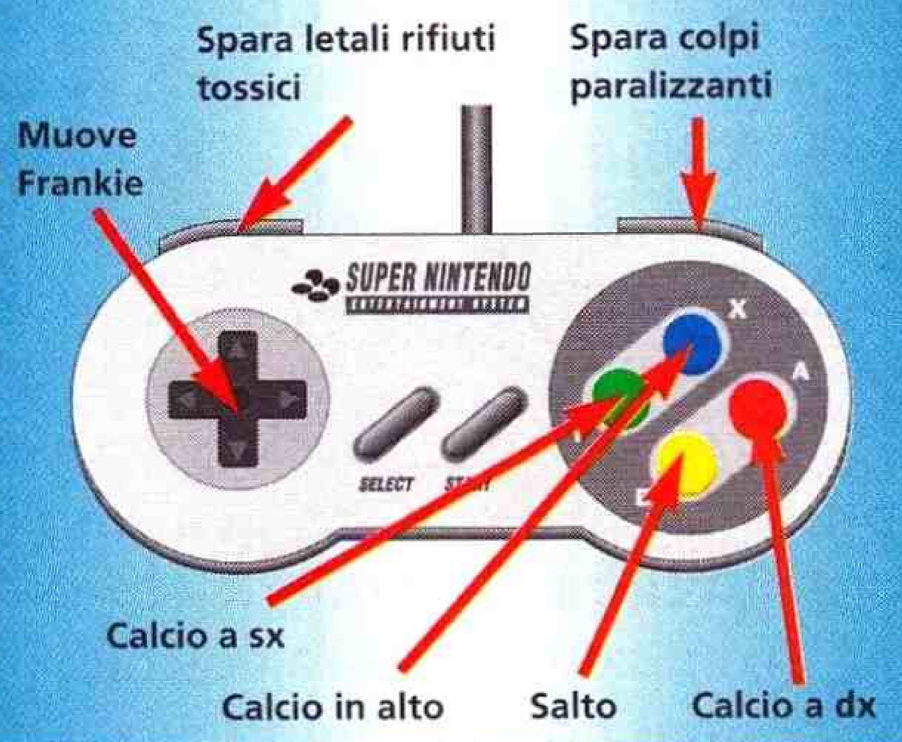
Titolo	Dr. Franken
Casa	Elite
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME



Grafica	Sonoro	Giocab	Sfida
Alcuni livelli molto curati, altri meno	Musiche lugubri accompagnano la grafica horror	Carino, ma molto migliorabile (Ma fallo tu!? NdR)	Sarà dura raccogliere tutti i pezzi, forse smetterete prima

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PUGGSY

Se vi fate le trasfusioni alla Nintendo e avete tutti i bootleg di Cristina e la sua band, molto probabilmente *Puggsy* è il gioco per voi. Se, invece, siete vecchi e diabetici girate tranquillamente pagina.

L'ambiente in cui Puggsy deve muovere i suoi "perosi" passi è vasto e infido.

Inforcati gli occhiali da sole, Puggsy si prepara ad affrontare le insidie del mondo crudele.

Puggsy è un alieno a forma di pera che, per un guasto all'astronave, è atterrato sul pianeta sbagliato. Puggsy non ha trovato un ragazzino americano che lo rimpinzasse di birra e caramelle. Puggsy non ha il polpastrello antireumatico. Puggsy non sa neanche cosa sia un maledetto telefono e di sicuro non riuscirebbe neanche applicandosi a tirarne fuori uno da un ombrello rotto e un giradischi sdentato. In effetti, Puggsy è un po' un rottame di alieno, ma, d'altra parte, ha proprio scelto il pianeta meno incline ad apprezzare qualsiasi tipo di extracomunitario. Affari suoi. E ditelo ai tizi che lavano i vetri ai semafori.

Sentendosi a disagio, perché sprovvisto di maschere tipo quelle dei Visitors, e temendo che da qualche buco uscisse Francesco Nuti a cantargli "Puppeappera", il nostro bel torsolo cosmico decide di tornarsene a casa. Facendo due rapidi calcoli, la nostra geniale pera spaziale deduce che il sistema meno impegnativo per riuscire nell'intento è attraversare un sacco di livelli a scorrimento multidirezionale pieni zeppi di piattaforme e interruttori, tentando di raggiungere l'uscita interagendo con diversi oggetti, più o meno utili e pesanti, in diversi ambienti (acqua, aria, terra). Opinione diffusa qui in redazione: forse era meglio l'ombrello

Oltre a essere alieno Puggsy possiede un aspetto alquanto ameno, che non gli rende la vita facile.

QUAGLIA LA BRODAGLIA

Puggsy è un gran figo. Non solo la sua morfologia tipicamente periforme gli permette di rimorchiare come non so che, ogni volta che passa alla Stazione Centrale verso le tre di mattina, non solo è riuscito a fregare i guanti a Topolino derubando il sorcio mefitico di tutto il suo fascino da cameriere: Puggsy può fare strage di femmine inforcando dei fulgidi esempi di tecnica ottica come questi occhiali da sole adatti per ogni tipo di sole nell'universo e, soprattutto, per resistere a un singolo urto coi nemici. Se poi Puggsy vuole strafare, ci sono a disposizione queste meravigliose hi-tops che lo fanno correre come Emilio Fede dietro al bastoncino quando lo lancia il Cavaliere e lo proteggono da un singolo urto coi nemici proprio come gli occhiali. Infine, la pistola torna utile in svariate occasioni, dato che il contatto coi nemici è fatale al primo colpo. L'importante è che questi oggetti tamarri li usi lui e che non tenti di rifilarceli al semaforo. Rimandatelo a casa!

SONO CON VOI

Sono dalla vostra parte. Vi capisco, ci siamo passati tutti: ore e ore di scuola che contengono ore e ore di fisica che vi costringono a studiare per ore e ore le leve, i fulcri, le forze, i pesi specifici. Poi uno vorrebbe rilassarsi con un gioco morbidoso tipo *Puggsy* e, invece, lo spettro invero piuttosto monocromo delle lezioni di fisica spunta anche dal Mega Drive.

La presenza di oggetti che rispettano il peso specifico, implica un uso differente a seconda delle situazioni.

Puggsy contiene riferimenti abbastanza elementari al comportamento dei corpi in attinenza alle leggi fisiche comuni. Ad esempio, lasciare cadere un oggetto mentre siete sott'acqua potrebbe significare vederlo depositarsi sul fondo, oppure affiorare a galla. Questo perché ogni oggetto in *Puggsy* ha il suo peso specifico, caratteristica determinante anche quando si tratta di lanciare qualcosa in testa al nemico: scagliando una papera di gomma, infatti, la parabola di lancio sarà ampia oltre ogni limite, mentre se provate a lanciare un boccale di birra (se è vuoto, andrà ovviamente più lontano) potreste anche fare cilecca. La rilevanza delle leggi fisiche in *Puggsy* non è comunque ammosciante come potrebbe sembrare, anzi, magari vi fa venire voglia di aprire di nuovo il libro. Beh, no, questo mai, ma insomma, il direttore ci dice sempre di dare il buon esempio.

col giradischi. *Puggsy* è un gioco di piattaforme alternativo, nel senso che l'enfasi è posta sulla manipolazione degli oggetti. Esiste un livello di difficoltà "Junior", tramite il quale potete abituarvi a comandare l'alieno e a fargli fare quello che volete. Ogni tot livelli c'è ovviamente da sconfiggere un guardiano particolarmente acido, ma vale la pena di raggiungerli, perché questi boss sono graficamente spettacolari per un Mega Drive: zoomano, ruotano, si distorcono, insomma tutta roba da SNES che il MD sembra gestire senza problemi via software. A parte i dettagli tecnici, bisogna dire che il mondo di *Puggsy* è fortemente interattivo: gli oggetti che si trovano man mano hanno tutti caratteristiche proprie e definite e si comportano diversamente a seconda del loro peso. Puggsy deve cercare di usarli al meglio delle sue possibilità e gli viene in aiuto un sistema di controllo particolarmente flessibile e intuitivo, permettendo una manipolazione efficace della robaccia che la nostra Williams galattica raccatta da terra. Un barile, per esempio, può essere usato come scala per raggiungere posti troppo in alto, ma può anche tornare utile per saltare dall'estremo di una piattaforma e aggrapparsi, *Flashback style*, all'estremo di un'altra. Un telecomando può servire ad azionare un'automa clone (questa sezione con l'automa, abbastanza avanti nel gioco, è un vero capolavoro), così come una palla di gomma può fungere da trampolino e, in generale, ogni oggetto può essere scagliato in testa ai nemici che popolano i livelli e che vi stanno smontando l'astronave per rivendersi i pezzi. Troverete ogni tipo di oggetto in *Puggsy*, tranne un maledetto telefono, un ombrello o una schifezza qualsiasi di giradischi. Ma d'altra parte, Puggsy è troppo tenero per commuovere qualcuno, ed è giusto che soffra le pene più atroci.

• Apecar

La nostra pera cosmica troverebbe molto utile un'astronave per tornare a casa, ma deve guadagnarsela.

Su un vascello a confronto con un pappagallo pirata. Anche queste situazioni rendono *Puggsy* un gran gioco.

COMMENTO

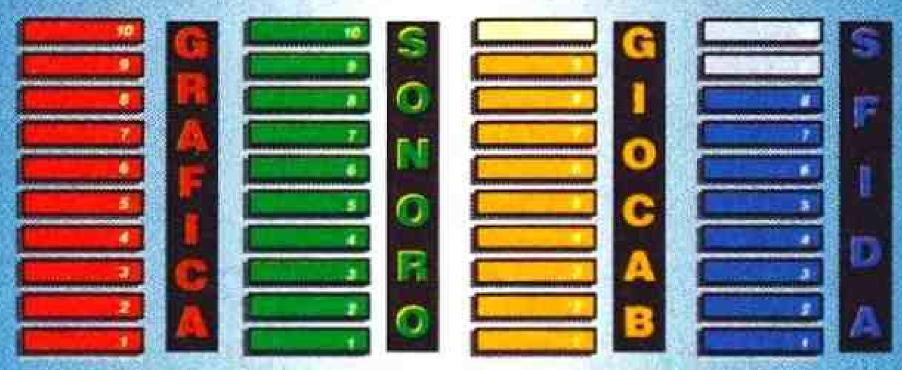
MD (MEGADRIVE)

Il Rio Mare deve cedere lo scettro: *Puggsy* è la cosa più tenera che il bestiario spaziale poteva regalare al nostro pianeta, e questo per alcuni potrà essere motivo di stravolgimenti duodenali. In effetti, *Puggsy* non oltrepassa mai il livello di soglia, cioè quello oltre il quale ogni persona sana di mente riesce a sopportare zucchero e miele. Certo, *Puggsy* rimane una flebo di glucosio allo stato puro, ma questo non deve oscurare il fatto che, dietro chili e chili di zollette Eridania, si tratti di un egregio signor gioco: alcuni degli enigmi, soprattutto nei livelli avanzati, sono semplicemente GENIALI e originali. L'approccio utilizzato dalla Psygnosis per quanto concerne il metodo di controllo, e la possibilità di manipolare gli oggetti conferita al botolo cosmico, è davvero sconvolgente. Tra l'altro, una grafica come quella di *Puggsy*, con abbondanti rotazioni e zoom, si vede così raramente sul MD. Un titolo che mi sento di consigliare, un gioco che vi piacerà in ogni caso, anche se preferite passare i pomeriggi prendendo a sganassoni l'amico del cuore...

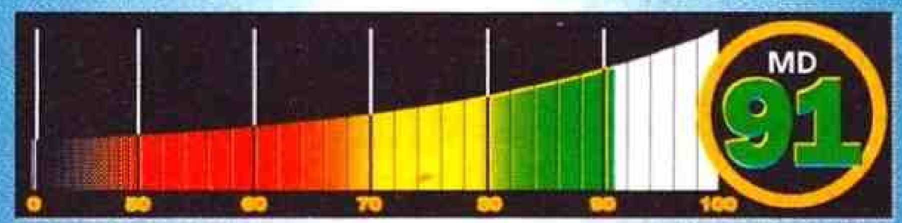
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Puggsy**
Casa	**Psygnosis**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Password**
Livelli di difficoltà	**4**

PIATTAFORME



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Varia e realizzata ottimamente in tutto e per tutto	Provate ad ascoltare la musica del livello della foresta con gli occhi chiusi...	Anche questa è varia oltre ogni speranza: ci sono un mucchio di oggetti da usare	La difficoltà è calibrata molto bene. Forse è un po' ripetitivo



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

TETRIS BATTLE GAIDEN

Se anche voi, come la coboldina, siete dei patitissimi del buon vecchio *Tetris,* ora potrete gioire, rotolarvi nel fango, e dondolarvi come Tarzan sul lampadario di cristallo della nonna, perché è finalmente scoppiata la super-battaglia!!!

Battle Gaiden Tetris riesce a portare quel tanto di novità che basta, per poter riproporre un titolo che ha fatto la storia dei videogiochi in maniera nuova e divertente. I fondali sono sempre diversi e adeguati all'azione, mentre le sfide a due lo rendono irresistibile.

Tetris è stato il primo amore di parecchi videogiocatori e sembra che la sua fama non sia affatto offuscata dal pesante scorrere del tempo, che mostra sempre nuovi prodotti e idee più o meno originali... Ma la storia di questo famosissimo rompicapo ci insegna che le intuizioni geniali non sono troppo frequenti, sarà quindi meglio cogliere al volo questa nuovissima iniziativa per godersi un *Tetris* completamente nuovo e ancora più avvincente! *Tetris Battle Gaiden*, infatti, è un vero e proprio scontro tra titani. Sarete protagonisti di appassionanti sfide che coinvolgeranno una miriade di curiosi personaggi, dal terribile uomo-lupo all'inarrestabile coniglietto rosa (che farà tanto felice Dupont).

Voi non dovrete fare altro che scegliere il personaggio che più vi piace e prendere parte a un entusiasmante torneo, cercando di sconfiggere tutti gli avversari che si porranno sul vostro cammino. La cosa risulterà molto simile alle ormai leggendarie sfide a *Street Fighter II*, ma dato che noi qui siamo per la non violenza, i combattimenti saranno all'ultimo tassello, invece che all'ultimo sangue! La mega novità di questa versione di *Tetris* è la possibilità data a ogni personaggio di effettuare delle magie durante la partita, in modo da favorire il proprio schermo e di rendere la vita assai dura al disgraziatone che ha osato sfidarvi. Durante il gioco, infatti, oltre ai pezzi normali ne vedrete scendere alcuni con all'interno una sferetta luminosa. Se riuscirete a completare una linea con tanto di sferette, queste appariranno a sinistra del vostro tabellone.

A seconda del numero di globini collezionati, avrete la possibilità di effettuare magie diverse. Starà a voi scegliere la più conveniente, una volta presa dimestichezza con gli incantesimi. Per lanciare il maleficio, dovrete compiere una strana danza con il joypad prima che il vostro pezzo si incastri in una delle file sottostanti, ma fate attenzione, perché anche il vostro avversario potrà usufruire della stessa possibilità, quindi vi converrà calcolare accuratamente il momento giusto per sfruttare al massimo il potere che vi è stato concesso.

Ricordate che, come succedeva anche nel *Tetris* originale, sarete voi a decidere la velocità di caduta dei vari pezzi: la cosa in questo

Un'ambientazione spettrale, adatta a Halloween, uno dei personaggi che interagiranno con le vostre partite.

Sopra, **Una situazione particolarmente interessante. Sembrerebbe che il giocatore di destra abbia poche speranze.**

caso si rivelerà particolarmente utile dato che nella colonnina di centro vedrete avanzare i vari tasselli prima che scendano, in questo modo, dato che questi vengono distribuiti al momento dell'incastro del pezzo precedente, potrete decidere di rallentarne o accelerarne la discesa in modo da accaparrarvi i pezzi con i bonus-magia.

Ultimissimo punto da sottolineare: fate attenzione, perché ogni fila completata, compreso il Tetris (quattro file contemporaneamente), da uno dei due contendenti si trasporterà automaticamente sullo schermo avversario in modo da farne salire la colonna. Che aspettate dunque? Non siete ancora corsi a comprarlo?

• *Red Fury*

MOLTO PIÙ DI UN SEMPLICE CARTOON

Eccovi alcune delle magie più spettacolari a cui assisterete e che potrete utilizzare in questo gioco:

LO SCIAMANO

1 sfera- Ridistribuisce i pezzi portandoli sui lati e togliendo la parte centrale del muro.
2 sfere- Scombussola i comandi avversari.
3 sfere- Evoca lo Spirito della Morte che innalza 6 file di pietra nera sullo schermo avversario.

MIRURUN (IL CONIGLIO ROSA)

1 sfera- Balzellon balzelloni il coniglietto distruggerà 4 delle proprie file con dei notevoli salti acrobatici!
2 sfere- Obbliga l'avversario a far scendere i pezzi diritti, senza poterli ruotare.
3 sfere- Riuscirà ad alzare di ben 5 file lo schermo avversario balzando su una pompa ad aria.
4 sfere- Con questa magia il coniglietto sconvolgerà tutti i pezzi dell'avversario.

LA PRINCIPESSA

1 sfera- Aziona una colonna-laser che disintegra buona parte dei pezzi incastrati.
2 sfere- Azzera tutti i bonus acquisiti.
3 sfere- Immobilizza i pezzi avversari.
4 sfere- La situazione dell'avversario verrà riprodotta anche sul vostro schermo.

I BIT

1 sfera- Aziona una miriade di piccole stelle che andranno a favorire l'avversario spaccando alcuni pezzi del suo mosaico.
2 sfere- Tramuta i vari pezzi in tasselli di un solo tipo.
3 sfere- Dei piccoli omini ruberanno tutti i bonus avversari.
4 sfere- Le stelline distruggeranno i pezzi del proprio schermo.

HALLOWEEN

1 sfera- Trasforma le tre file più basse completandole con una fiamma.
2 sfere- Cadrà il buio sullo schermo avversario e il nemico potrà servirsi solo di una piccola luce per cercare di incastrare i pezzi.
3 sfere: Uno stormo di pipistrelli ruberà tutti i bonus-magia.
4 sfere- Una violenta esplosione distruggerà a caso i pezzi avversari.

WOLFMAN

1sfera- Potete utilizzare una potente spada per togliere le 3 file superiori dal vostro schermo.
2 sfere- Non permette all'avversario di accelerare i propri pezzi e proteg-ge dagli eventuali Tetris.
3 sfere- Fa abbassare una fila anche nel vostro schermo nel caso il vostro nemico riesca a completarne una propria.
4 sfere- Se sarete voi a completare una fila ne scenderanno quattro anche da lui.

ALADDIN

1 sfera- Appioppa due file supplementari all'avversario.
2 sfere- Questo incantesimo protegge il proprio schermo dall'innalzamento dovuto al completamento delle file da parte dell'avversario.
3 sfere- La propria situazione passerà, a mo' di fotocopia, anche nello schermo altrui.
4 sfere- Il controllo dei tasselli dell'avversario sarà subordinato a quello dei vostri, in modo che i primi si muoveranno esattamente come i secondi.

IL NIJIA

1 sfera- Libera tutta la colonna sinistra del vostro schermo.
2 sfere- Fa scendere casualmente pezzi altrui.
3 sfere- Fa apparire una ragnatela permanente che farà rimanere sospesi i pezzi anche se le file sottostanti spariranno perché complete.
4 sfere- Tutte le file avversarie verranno tramutate in pietra e non potranno più essere distrutte.

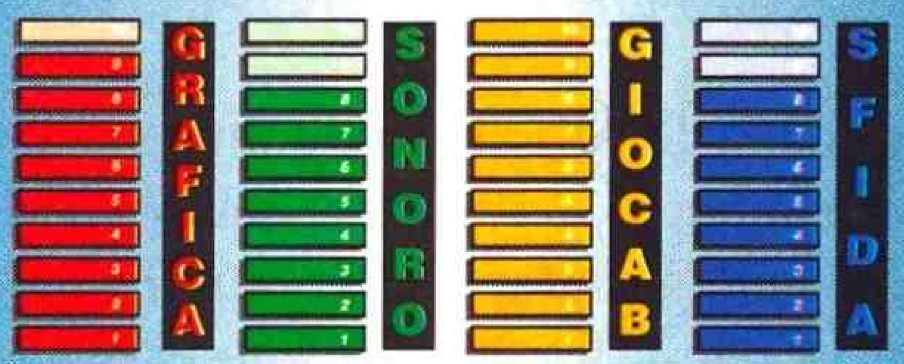
COMMENTO

Gli amanti di Tetris tradizionale non rimarranno affatto delusi da questa nuova edizione così simpatica e divertente. Tetris Battle Gaiden, infatti, è ricco di gradevoli novità che movimentano un rompicapo già di per sé molto piacevole. La grafica non è davvero niente male: gli sfondi sui quali si svolge la battaglia sono tutti molto accurati e con una tale sfavillanza di colori da far invidia a Picasso!!
Inoltre, il sonoro, sempre differente a seconda dell'ambientazione nella quale si svolge la gara, fa da giusto sottofondo alle competizioni che, vedrete, si riveleranno sempre più esaltanti.
Ovviamente, la cosa migliore sarebbe giocare con un amico per vedere chi dei due distruggerà l'altro a suon di Tetris e di magie, cosa che tra l'altro è di sicuro l'aspetto più divertente del gioco, comunque, anche se giocato da soli rimane comunque un titolo caldamente consigliato, che aggiunge qualcosa di nuovo a un titolo che è entrato con pieno diritto nella storia dei videogiochi. Insomma, un gran bello spasso.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Tetris Battle Gaiden**
Casa	**Bullet Proof**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**SI**
Livelli di difficoltà	**3**

ROMPICAPO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Sfondi e personaggi davvero ben realizzati	Dicono che la musica del coniglio mi si addica... mah!	Giocabilissimo, facile, da oscar! Eppoi è Tetris!	Giocato in due è fantastico. Da soli riesce comunque a divertire

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

ROBOCOP 3

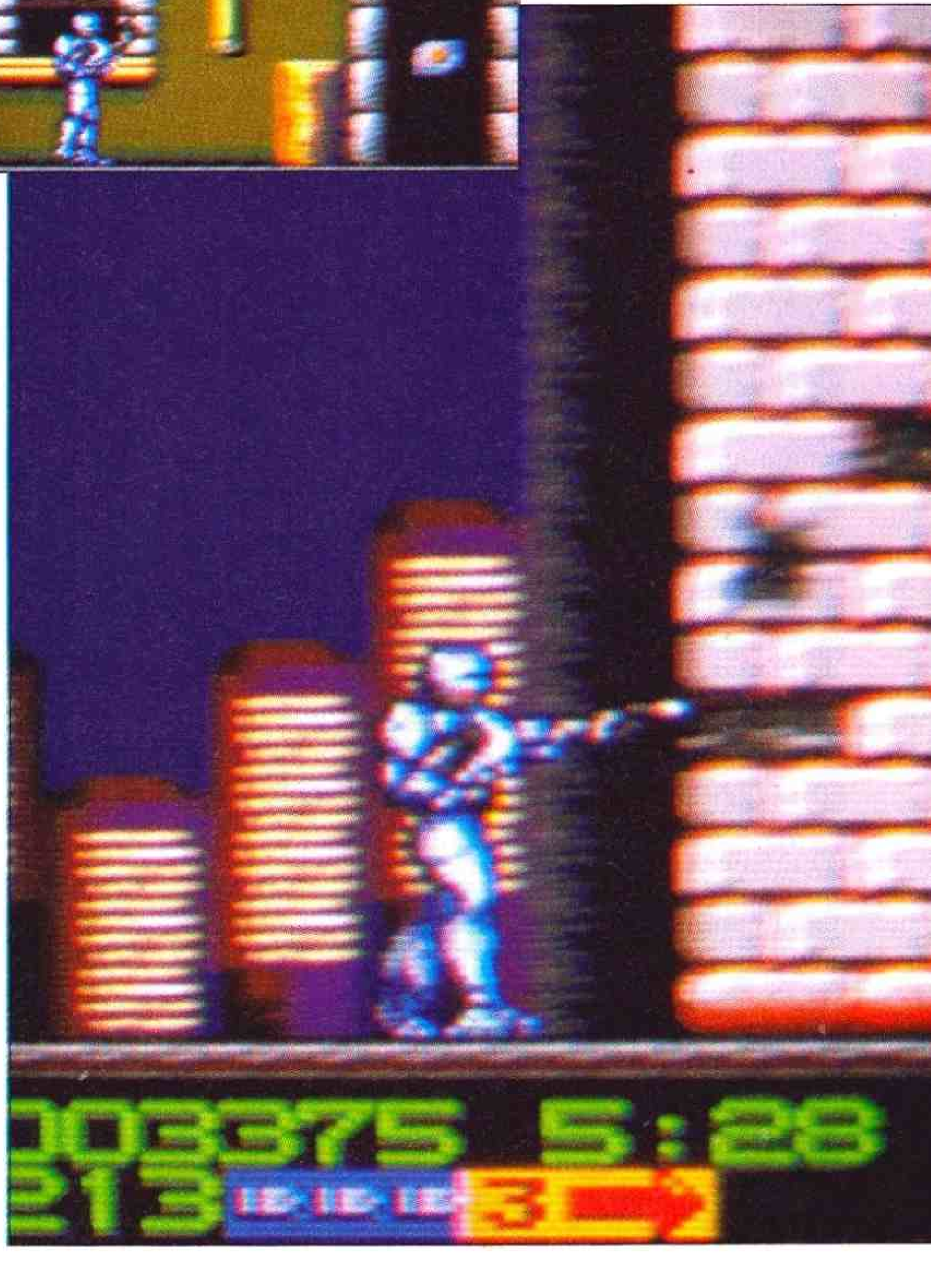
... E come tutte le saghe che si rispettino, dopo la prima e la seconda puntata, non poteva mancare anche la terza parte della serie ad alietare le vostre giornate... Possessori, e non, di GG e MD accendete la console, e prendete il distintivo, è arrivato *ROBOCOP 3* !!!

In queste situazioni è sempre meglio adottare lo sparo tridirezionale che permette di uccidere contemporaneamente più nemici.

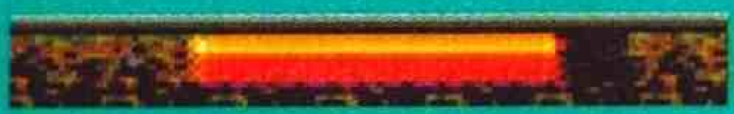
In certe situazioni abbassandovi potrete uccidere senza essere colpiti, come in questo caso, ma attenzione, non tutti i nemici sono ingenui.

Inutile soffermarsi più di tanto sul titolo di questo gioco. Tutti ormai conoscono le prodezze di Robocop - alias Murphy - il super poliziotto della OCP (O Che Palle!) e molti avranno visto i tre i film della serie e, se accaniti lettori di Gheim Pauà, avranno sullo scaffale dei giochi i precedenti episodi della saga (zia Marisa, per esempio, possiede le tre cartucce e le tre videocassette dei film). Sulle orme delle avventure del poliziotto metà uomo e metà robot, affronterete i numerosi nemici che sconvolgono l'equilibrio della città di Cadillac Heights. Dovrete sconfiggere i terribili Splatter Punks armati di pistola e lancia razzi che hanno conquistato la maggior parte della città, compresa l'edificio dell'OCP. Dovrete scovare i malefici Rehabs, che si nascondono nel loro quartier generale dall'altra parte della metropoli, e distruggere il loro centro operativo, solo così metterete fine al regno del terrore costruito dall'Urban Rehabilation Corp. Una volta eliminati i Rehabs, dovrete cercare delle chiavi e fuggire attraverso le fogne che, ultimamente, pare siano frequentate da qualcosa di spaventoso e micidiale chiamato "Otomo". Infine, dopo aver trovato le prove di un collegamento dell'OCP con i Rehabs e i Punks di Cadillac Heights, dovrete ritornare all'OCP e arrestare i criminali che si sono rifugiati nella torre centrale. Non prima però, di aver disintegrato i due potentissimi robot Ninja posti a guardia dell'entrata. La dinamica di gioco è simile per entrambe le console, la vostra missione è quella di uccidere, uccidere e ancora uccidere. Per fare ciò dovrete tenere sotto controllo le vostre condizioni e la situazione generale della città. A tale scopo il Distretto Sud vi trasmetterà in continuazione informazioni che saranno visualizzate sullo schermo. Comincerete ogni livello con la pistola standard a sparo singolo, ma lungo il percorso verso Cadillac Heigts, avrete l'opportunità di trovare armi sempre più potenti perdute o abbandonate. Le riconoscerete perché segnalate da un'icona "P" e si raccolgono semplicemente toccandole: oltre alla normale pistola ne adotterete una con sparo tridirezionale che vi darà la facoltà di colpire più nemici contemporaneamente, in seguito potrete usufruire di un fucile laser che sicuramente risulterà più efficace e potente, oppure farete uso di un lanciafiamme e, per concludere in bellezza, vi potrete addirittura servire di un portentoso lancia missili. Ogni arma però , possiede una riserva di munizioni, pertanto occorrerà raccogliere gli indispensabili caricatori che troverete abbandonati per le strade della città,

***Sotto e a fianco*, il mitico Robocop pronto a far fuoco nella versione Game Gear che è meno giocabile di quella Megadrive.**



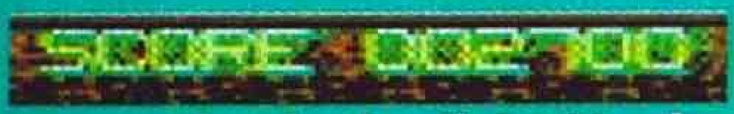
VISUALIZZAZIONE DELLE CONDIZIONI



È il livello di energia di Robocop rappresentato da un contatore di energia e diminuirà ogni qualvolta i suoi sistemi interni ripareranno i danni provocati da un colpo nemico, ma potrà essere incrementata se lungo il percorso si raccolgono le Riserve di energia che permetteranno alle batterie di ricaricarsi almeno in parte.

Se il livello di energia raggiungerà lo zero, Robocop si bloccherà, tuttavia essendo un cibernetico, potrà essere riparato e avere una nuova vita, per tante volte quante sono il numero delle vite rappresentate sullo schermo, e che potranno essere selezionate nella schermata delle opzioni. Avrete comunque l'opportunità, una volta terminate tutte le riparazioni a disposizione, di scegliere l'opzione Continua.

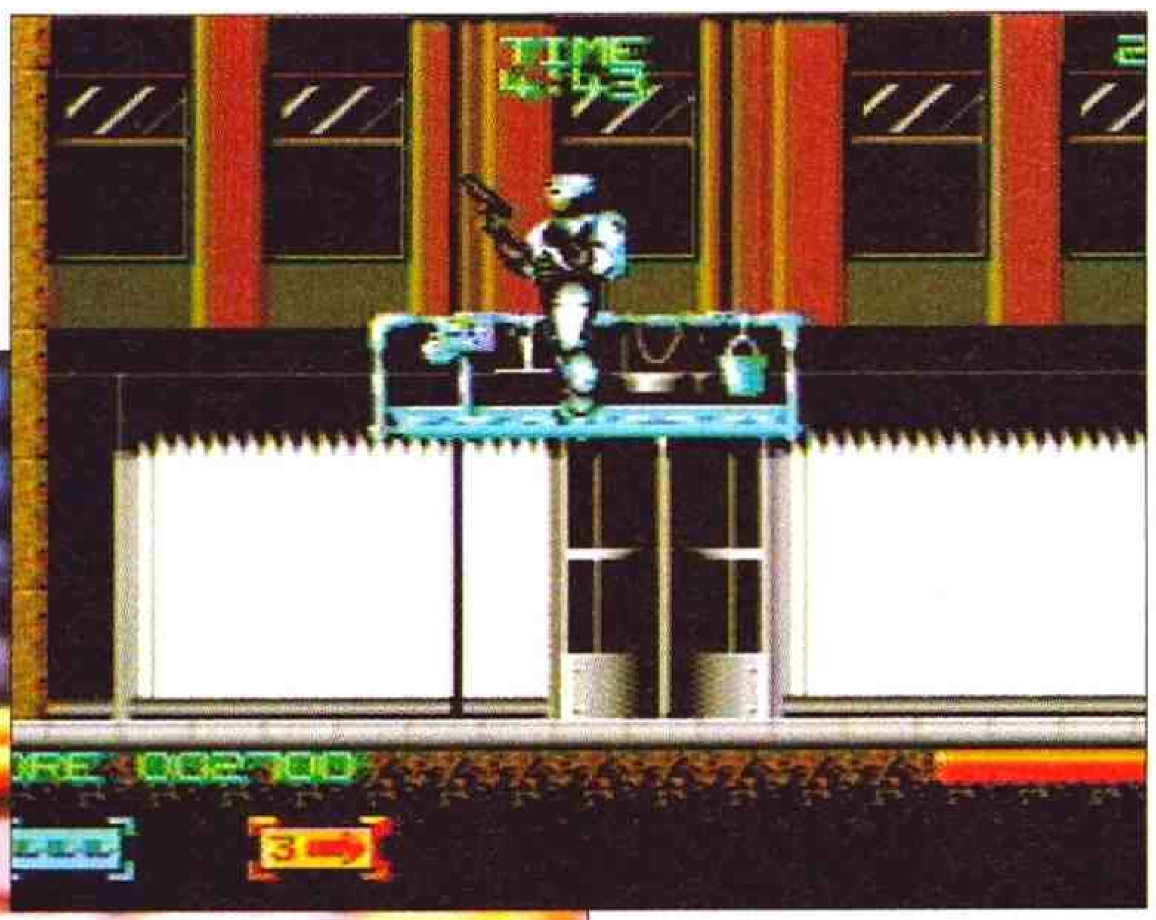
Quando ha creato Robocop, l'OCP ha installato un dispositivo di sicurezza per impedire che si rivolti contro i suoi membri. Così Robocop avrà a disposizione un tempo limitato per ripulire una zona prima di perdere una vita, trenta secondi prima della distruzione verrà attivato un allarme.

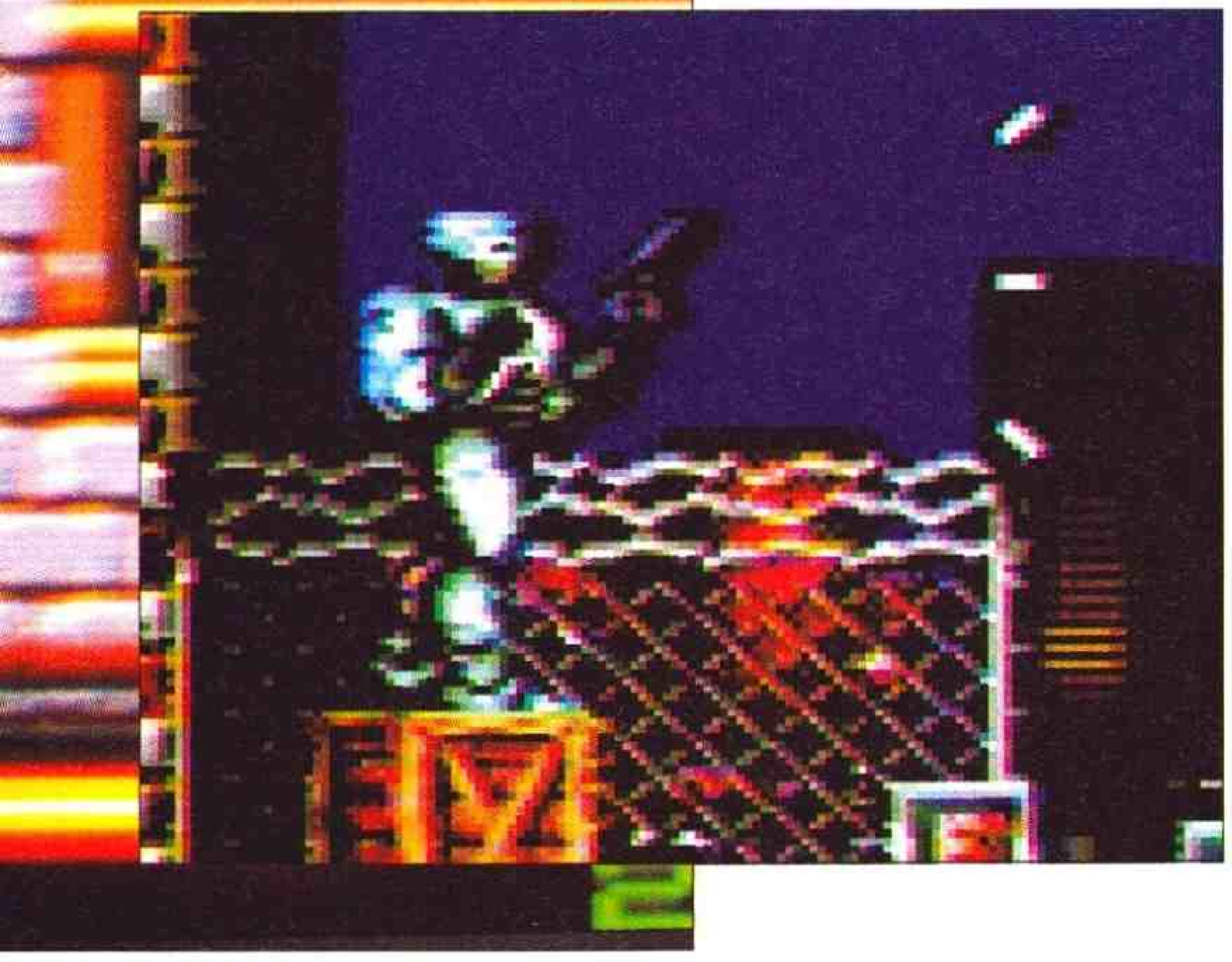


Robocop ha un sistema interno di valutazione delle prestazioni, guadagna punti per ogni criminale arrestato e per ogni veicolo distrutto, inoltre, per ogni munizione che gli rimane in un livello, gli verranno assegnati dei punti supplementari. Per ogni icona raccolta, il nostro pulotto di latta, otterrà dei punti bonus.

Gli scenari sempre diversi e orde di nemici pronti ad assalirvi quando meno ve lo aspettate, rendono *Robocop* un titolo decisamente frenetico.

Grazie alle continue evoluzioni tecnologiche Robocop ha la possibilità di spostarsi più velocemente volando sopra la città.





che daranno munizioni supplementari soltanto all'arma che è attivata in quel momento.

In breve questo *Robocop III*, è uno sparatutto dalla grafica discreta, animazione e sonoro, ma non fatevi illusioni, poiché avrete a che fare per lungo tempo con le fasi di questo gioco, costretti più volte a ricominciare il livello a causa dei numerosi nemici e della loro diversa potenza, dei vari ostacoli, delle piattaforme mobili, delle mine vaganti e perché no, dalla fortuna che vi assisterà. In compenso sappiate che avrete (come nel film) la possibilità di utilizzare un potente jet poket e, quindi, di volare e raggiungere più velocemente gli obiettivi della vostra missione, dando quel pizzico di entusiasmo in più a questo terzo episodio della saga.

Ma ora basta con i commenti, quello che dovevate sapere ve l'ho detto, di più non posso proprio fare! Quindi vi lascio alle vostre riflessioni non prima, però , di ricordarvi che se sceglierete di acquistare questa cartuccia, vestirete i panni di un rispettabilissimo poliziotto, pertanto dovrete onorare il suo operato e rammentatevi che la giustizia deve essere servita fino in fondo, anche se questo potrebbe voler significare ...rischiare la vita!!!

• **Heidy**

COMMENTO

MD Per gli amanti della trilogia cinematografica, e per coloro che amano gli sparatutto basati sulla varietà di scena, questa terza puntata potrà essere un buon investimento dei propri capitali, caratterizzata da una buona grafica e giocabilità che vi terrà parecchio impegolati nelle sue varie fasi di gioco (Cooosa? NdR). Se poi possedete le altre due cartucce, sarà un motivo in più per decidervi ad acquistarla.

GG La grafica è davvero buona, per non parlare della perfetta conversione da Mega Drive, unica pecca una maggiore difficoltà di giocabilità rispetto al fratello maggiore, ma questa è la solita caratteristica dei portatili. Se amate gli sparatutto, con un pizzico di originalità potrete scegliere questo titolo che nel complesso è un buon gioco che appassionerà gli amanti del genere.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Robocop 3
Casa	Flying Edge
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

SPARATUTTO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buoni fondali e sprite	Migliore per Megadrive	Buona per entrambi	Un po' troppo difficile

MD 83

GG 80

SOTTO CONTROLLO

Per muovere a destra e sinistra, in giù per inginocchiarsi, in su per guardare in alto

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

DuckTales 2

Certo che il papero più ricco del mondo non lo capirò mai. Ma perché, invece di andare a rischiare le penne in continue ricerche di tesori perduti, non si gode la montagna di soldi che possiede in compagnia di qualche bella papera dalle uova d'oro? Bah, se li avessi io tutti quei bei dollaroni…

Tanto per cambiare, quelle marmottine di Qui, Quo e Qua, che si distinguono solo per il colore diverso del cappellino, hanno trovato una parte di una mappa del tesoro appartenente al solito antenato di zio Paperone. Tale antenato, non sapendo come ingannare il tempo, ha fatto a pezzi la suddetta mappa, nascondendone i frammenti in varie locazioni del mondo, quasi sapesse che prima o poi un suo discendente, immerso nell'ozio e nella poltroneria più assoluti e mosso da un'innata cupidigia, si sarebbe rimboccato la panciera per rintracciarne i pezzi. Se la storia vi sembra simile a quella del precedente episodio, vi dico da subito che avete proprio ragione e che, andando avanti a giocare, apparirà sempre più evidente la somiglianza tra i due titoli. Infatti, anche in questa seconda puntata il giocatore deve condurre zio Paperone in cinque zone del mondo misteriose e dense di pericoli, alla ricerca dei frammenti della mappa e dei tesori perduti, cercando di anticipare nel tempo quel furfantello di Flintheart Glomgold, anch'esso impegnato in questa complessa caccia al tesoro.
Anche questa volta, l'anziano papero potrà avvalersi del solo bastone, che potrà usare sia per tirare e colpire gli oggetti che per saltare ed eliminare i nemici. Molte volte, però, il pezzo di legno si rivelerà inefficace sui massi troppo grossi e gli oggetti troppo pesanti. Per questo motivo, nascosti nei diversi livelli, si trovano Archimede e la sua ultima invenzione, grazie alla quale potrete potenziare uno dei tre usi del

In questo caso il bastone viene utilizzato per tirare la leva del meccanismo sottostante.

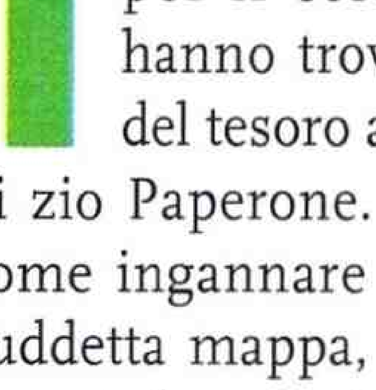
UN'INVENZIONE PER IL TUO BASTONE

All'interno dei diversi livelli, in posti più o meno nascosti, è possibile incontrare Archimede, che vi regalerà un oggetto capace di potenziare una delle tre tecniche di utilizzo del bastone.

RIDUTTORE A MARTELLO

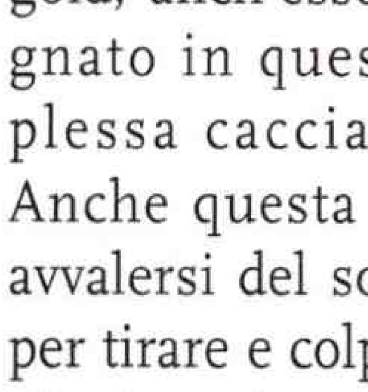
Questa invenzione aumenta la potenza del "colpo da golf", per colpire un oggetto. Utile soprattutto per sgomberare la strada dai massi più pesanti.

RIDUTTORE DI FERRO



Questo potenziamento sarà in grado di far saltare più in alto zio Paperone, con il conseguente vantaggio di poter raggiungere i punti più alti e rompere i massi più resistenti ai colpi.

RIDUTTORE DI POTENZA



Quest'ultima invenzione rende più forte lo stesso zio Paperone, in quanto gli dà la carica per agganciare e trainare gli ostacoli più massicci.

Un altro esempio di utile impiego del legno di sostegno, in questo stavolta serve a caricare il cannone.

AI GRANDI MAGAZZINI

Tra un livello e l'altro, oltre a fare un pizzico di Bingo-Bango, è possibile comprare alcuni oggetti utili alla salute e alle tasche dell'avido papero:

BAMBOLA DEL MOJO

Con l'acquisto di questo articolo, zio Paperone ottiene una bambolina voodoo con poteri di risurrezione. Si guadagna una vita supplementare.

SFERA DEI CONTINUI

A dispetto di tutti i giochi che regalano i continua in quantità industriale, qui, per ottenerne una, si deve sganciare la lira!

CASSAFORTE

Il gingillino è utile per evitare le fuoriuscite accidentali di capitali per tutto il corso di un intero livello, anche in caso di morti improvvise.

ENERGIA EXTRA

Regala un contenitore di energia. Certo che avere qualcosa gratis oggigiorno è proprio raro!

TORTA

Serve per riportare l'energia al livello massimo.

PEZZO DI MAPPA

A volte è possibile comprare i frammenti di mappa, risparmiando un po' di lavoro all'ormai decrepito palmipede.

Nella sezione delle cascate bisognerà fare attenzione sia agli uccelli che alle piattaforme cedevoli.

bastone. I cinque livelli sono accessibili in qualsiasi ordine e per quante volte si vuole, il che è giustificato da un certo ordine logico, che costringe il giocatore a cercare l'oggetto necessario per superare un determinato passaggio in un altro livello. In questo modo, per terminare il gioco in maniera completa, sarà necessario trasferirsi continuamente da un livello all'altro per mezzo del bizzarro aereo di Lanchpad Mc Quack, che serve anche per memorizzare la posizione di partenza in caso di morte. Infine, per recuperare i cinque oggetti preziosi zio Paperone dovrà vedersela con gli altrettanti guardiani di fine livello, degli esseri mezzi morti con il sacro(?!) compito di proteggere il tesoro dal solito turista arraffone.
Prima di tornare a casa con le saccocce piene, l'intrepido papero dovrà affrontare quel pezzo di fango di Glomgold in un incontro senza precedenti, nel quale vincerà chi saprà usare al meglio la forza e l'astuzia, la saggezza e la magia, l'istinto e avrà le "piume" sullo stomaco...

• Log

IL SOLITO C... !

La torta e la bambolina si possono raccogliere anche in giro per i livelli, evitando così di spendere dollari inutilmente. In aggiunta è possibile ottenere altri oggettini e fare dei piacevoli incontri...

DIAMANTI

Sono di tre dimensioni, in base alle quali si guadagnano differenti cifre di denaro. Ovviamente nel negozio, in cui potrete accaparrarvi un numero maggiore di oggetti utili.

QUI, QUO, QUA ed EMY

Incontrando uno dei suoi quattro nipotini, l'intrepido papero potrà ricevere consigli utili per scoprire stanze segrete o per evitare trappole mortali.

LANCHPAD

Il pilota più stralunato del mondo si trova alla metà di ogni livello e ha il compito di ricordare al papero da dove ripartire in caso di morte e di riportarlo fuori dal livello.

COMMENTO

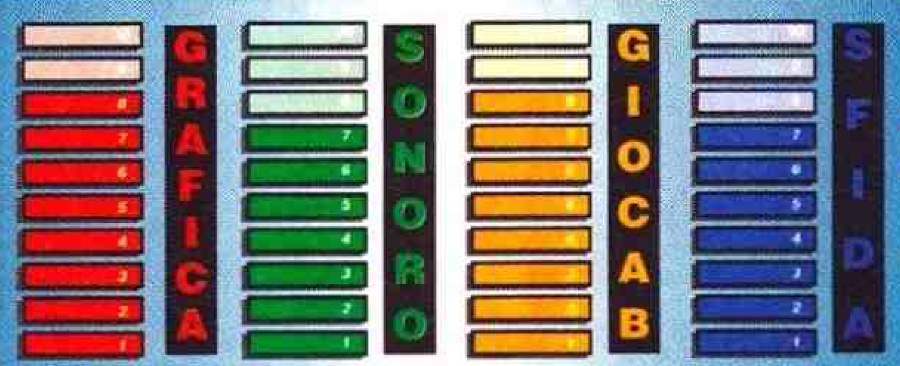
NES

A parte alcuni fastidiosi rallentamenti dovuti alla presenza contemporanea di troppi personaggi sullo schermo, la realizzazione del gioco è piuttosto buona sia dal punto di vista grafico che da quello sonoro. La giocabilità semplice e immediata rientra nello standard dei giochi di questa console, così come la struttura di gioco, già ampiamente collaudata nel precedente episodio. Quello che mi sento di criticare è l'estrema somiglianza con il primo *Duck Tales*: stessa struttura, stesso fine e stesso gioco. L'unica cosa che cambia sono i paesaggi; per il resto, le cose da fare sono sempre le stesse. Ora, non voglio dire che sia una presa in giro, ma desidero solamente sottolineare che *Duck Tales 2,* più che un gioco nuovo, è una nuova serie di avventure per chi ha ben gradito il titolo precedente. In base a questo concetto enuncio il mio modesto giudizio: se vi siete entusiasmati con il primo episodio e non ve ne frega niente dell'originalità, acquistatelo senza indugio, altrimenti girate pure pagina e dimenticate di aver letto queste righe.

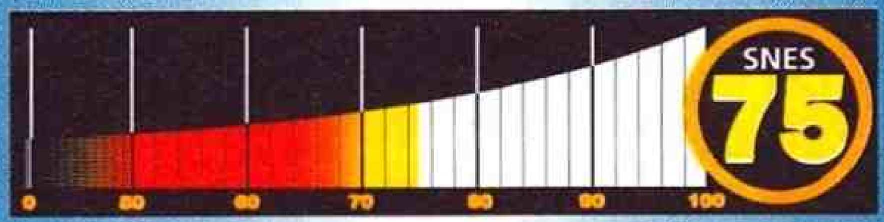
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Duck Tales 2**
Casa	**Capcom**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

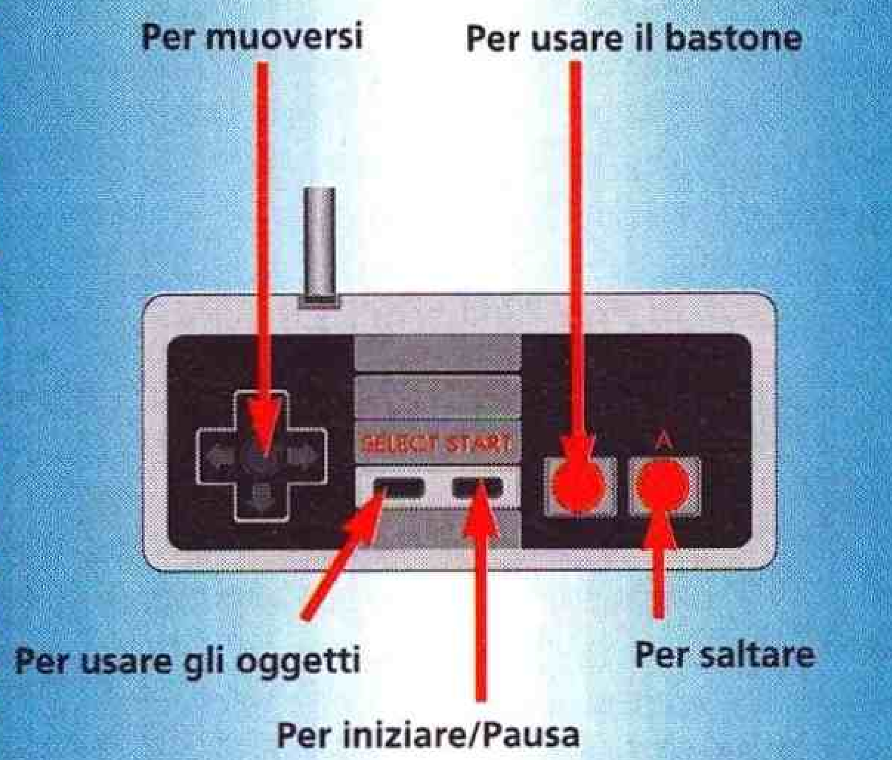
PIATTAFORME



Personaggi e paesaggi ben disegnati — La solita musichetta allegra — Sistema di controllo semplice ed efficace — Abbastanza facile da finire, ma ostico da completare



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Dite la verità, era il vostro sogno più segreto quello di poter vivere un'avventura nei panni di uno scoiattolo "schizzato", con tanto di codina rosso-carota e dentoni sporgenti... Al mondo c'è di peggio, ve lo assicuro, perciò facciamo di necessità virtù!

MR. NUTZ

Pensavamo che lo yeti (comunemente noto anche come recensore-opinionista-tuttologo-pelosissimo-cantastorie-nonriescopiùafermarmi Apecar) si fosse rifugiato in quel di Roma e rimanesse rintanato nella sua lugubre caverna sotto ingiunzione del sindaco, in quanto i bambini potevano facilmente venire impressionati da una tale, abominevole visione. A quanto pare, invece, lo yeti ha deciso di infastidire Mr Nutz, mitico eroe rossiccio (e vai!) cercando di instaurare il suo "regno del gelo più gelo" proprio sul territorio del nostro amico. Prima che tutto si trasformi in un ghiacciolino, sarà dunque meglio dare una mano al nostro simpatico amico scoiattolo,

Ci siamo! Lo Yeti sta per essere affrontato dal prode Mr. Nutz. Certo che non me lo ricordavo così brutto!

Un'ottima riserva di noccioline è alla portata del nostro scoiattolo. Ricordatevi di non mangiarle, sono armi!

IL MONDO... NON SI È FERMATO MAI UN MOMENTO...

STAGE 1

Vi siete persi nella foresta, tutto è nero e buio... e a voi mancano le torce! Accidenti alle melacce! Le mele? Quali mele? Il riferimento va forse a quelle cose rosse ringhianti che si avvicinano or ora? Ebbene sì, il vostro compito sarà di uscire dall'oscurità di questo mondo pieno di verdura e di bizzarri avversari per arrivare a sconfiggere Mr Spider, il primo dei cattivoni mandati dallo yeti.

STAGE 2

Durante questo livello, farete bene a non soffrire di vertigini o saranno guai seri! Il vostro cammino, infatti, dovrà passare proprio per la cima di questi alberi, sui quali dovrete destreggiarvi, da bravi scoiattolini, saltando da un ramo all'altro per cercare di agguantare quante più noccioline potrete, fino al momento in cui non troverete in un piccolo cottage...

STAGE 3

Dovreste entrare nel cottage... ma pare che la porta sia irrimediabilmente e definitivamente sbarrata. Bisognerà allora cercare un'altra strada e a quanto pare l'unico passaggio disponibile è quello del vulcano. Poveri noi!

STAGE 4

Benvenuti all'interno del vulcano! Tra effluvi puzzolenti e fiumi di lava roventi, dovrete cercare una via d'uscita da questo labirinto infuocato. Non sarà facile, anche perché il viaggio riserva parecchie sorprese!

STAGE 5

Siamo in tema carnevalesco, tanto che sembra di trovarsi a Viareggio piuttosto che all'interno di una sezione del gioco. Clown e maschere di ogni tipo vi ruoteranno intorno confondendovi le idee... ma occhio ai malintenzionati, perché, se avete visto o letto 'It', dovreste sapere che non tutto ciò che ha un sorriso stampato sulla faccia fa ridere nella realtà.

STAGE 6

Ci siamo! L'atmosfera si farà incandescente anche se vi troverete nel luogo più freddo della terra: il regno del cattivissimo, abominevole, orrendo, putrido, fetente, pidocchioso Apecar! Ah, no, volevo dire yeti!

BURRO DI NOCCIOLINE? BUONISSIMOOO!!

Durante la vostra avventura troverete alcuni oggetti che vi saranno parecchio utili durante il vostro viaggio verso il freddissimo regno dello yeti. Ecco a voi la lista:

NOCCIOLINE
Sono le vostre munizioni è meglio averne una scorta più che fornita, visti i brutti ceffi che s'incontrano per strada!

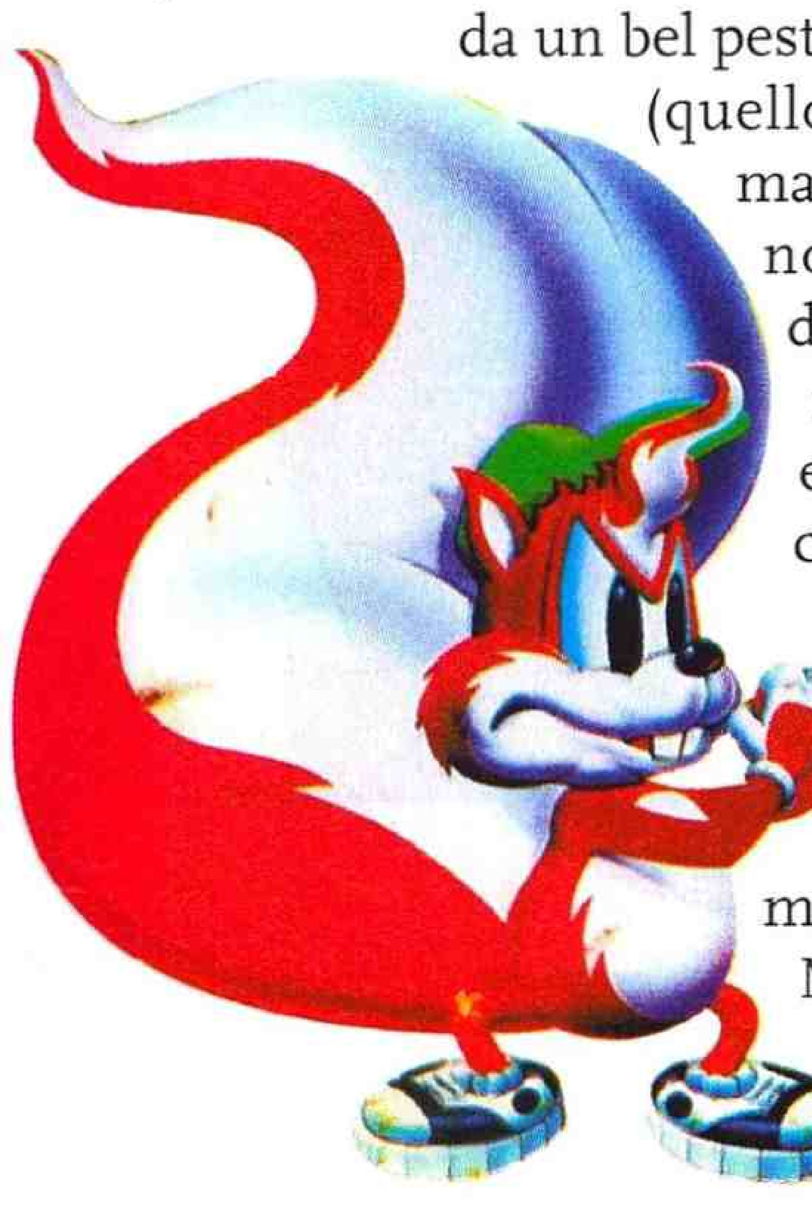
POZIONE
Poche gocce di questo intruglio magico e Mr Nutz diventerà invincibile per qualche tempo.

MONETE
Se riuscirete a collezionare 50 monete d'oro riceverete un punto supplementare d'energia.

VITA EXTRA
Indovinate un po' cosa potrà mai regalarvi un bonus dal nome "vita extra"... ma un gelato al pistacchio, no!?!

ENERGIA EXTRA
Questo bonus ripristinerà i punti energia che avrete speso e ve ne regalerà di nuovi se avuto già al pieno!

cercando di eliminare tutti gli aiutanti del diabolico yeti, disseminati nei vari livelli di questo gioco. Una volta sconfitti gli scagnozzi del "malandrino peloso", potrete pensare a come farne un bel tappetino da salotto! Il gioco è un semplice (forse anche troppo) platform: dovrete cercare di raggiungere la fine di ogni livello passando attraverso una miriade di nemici e ostacoli che, se mal inquadrati, potrebbero rallentare notevolmente il vostro cammino. Attraversando i sei livelli di questo gioco vi renderete conto di quante possibilità di difesa abbia un animaletto così piccolo e, apparentemente, indifeso: Mr Nutz, infatti, potrà atterrare i propri avversari in svariati modi, a cominciare da un bel pestone sulla capoccia (quello non fa davvero mai male), a suon di noccioline sparate dritte dritte in fronte ai nemici e, dulcis in fundo, con una sonora "codata" del tipo spazzolata vigorosa con la mitica scopa di zia Marisa. Insomma, non c'è niente di meglio che affrontare i nemici faccia a faccia con uno sfondo molto colorato e davvero ben curato dal punto di vista grafico. Ricordate inoltre che, durante il gioco, avrete la possibilità di scovare vari passaggi segreti, che sveltiranno il percorso, trasportandovi immediatamente nella sezione successiva. Dunque date una spolverata alla vostra coda e partite per la vostra missione!



• Red Fury

Il mondo carnevalesco in cui Mr. Nutz dovrà farsi largo è pericolosamente divertente. Attenti ai Clown!

Nel vulcano fa un caldo d'inferno, ma è indispensabile passarci per poter avere ragione del malvagio Yeti.

COMMENTO

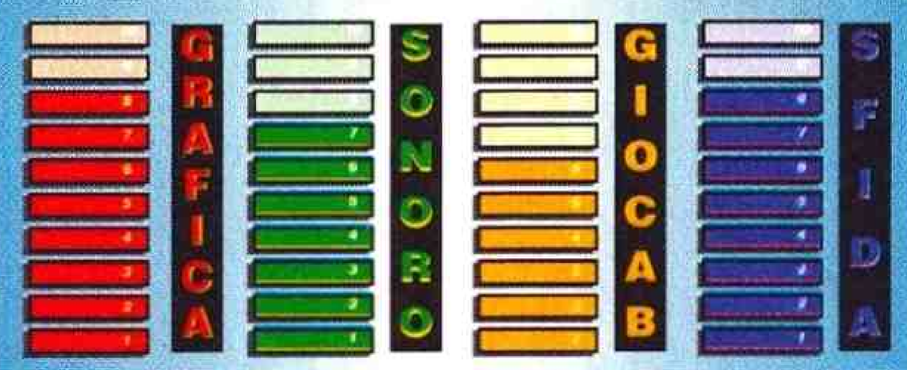
SN SUPER NES

Boh! Bah! ...che dire? Mi aspettavo sicuramente di più da un titolo che, soprattutto in Europa, sembrava aver avuto una risonanza davvero unica! In realtà, questa cartuccia non ha davvero niente di speciale. Certo, non posso negare che la grafica sia davvero carina: gli sfondi sono molto colorati e la varietà di personaggi che compaiono durante il gioco fanno certamente lievitare il voto di Mr Nutz, ma non dobbiamo dimenticare che di giochi come questo ormai se ne vendono anche come farcitura per toast! Purtroppo, il gioco si rivela eccessivamente arduo da completare, soprattutto per la mancanza di password, e alla lunga il gioco può diventare noioso. La Ocean ha pensato di colmare questa sua lacuna rendendo il gioco parametrabile, cioè lasciando al giocatore la possibilità di scegliere il numero di vite con cui cominciare e i vari parametri che impostano il livello di difficoltà del gioco, ma non basta. Tra l'altro la mancanza di password rende il gioco eccessivamente difficile e decisamente frustrante. Un buon titolo, ma sviluppato in maniera superficiale.

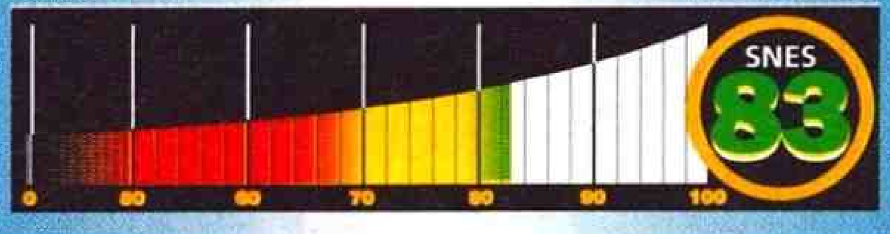
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Mr Nutz**
Casa	**Ocean**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

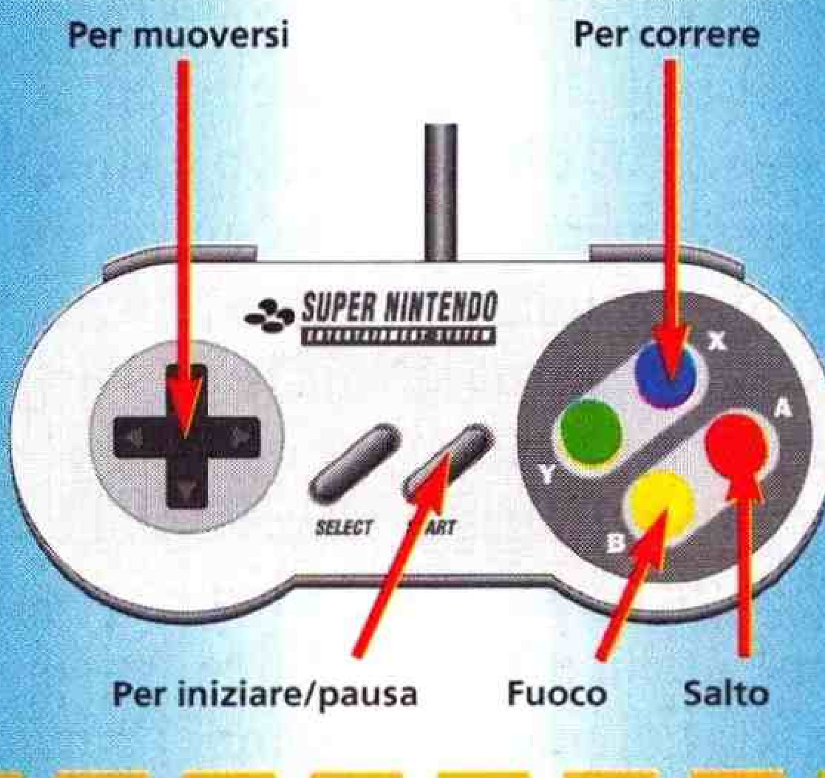
PIATTAFORME

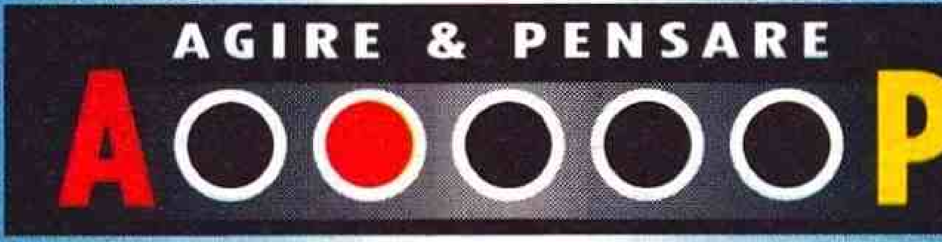


GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Splendidi i colori e molto simpatici gli sprite	Discreto, anche se non si tratta certamente di Bach	Lo schema di gioco è noioso, con poche variazioni	Un po' troppo difficile, soprattutto per la mancanza di password



SOTTO CONTROLLO





DRAGON BALL Z 2

A destra, non sempre essere piccoli significa aver perso in partenza.

Possibile che da fumetti, film, sceneggiati, teleromanzi, telenovelas e telequiz i programmatori non sappiano tirare fuori altro che una serie di tizi che se le suonano come bufali imbizzarriti?

Comunque, con *Dragon Ball Z II* non ci possiamo proprio lamentare per il trattamento ricevuto dai protagonisti del manga. Lo schema del gioco è fedele, in larghissima parte, allo spirito del fumetto, e se pensate che l'ultimo episodio (il terzo, per chi avesse perso il conto) della serie di giochi ispirati a un altro famosissimo manga nippo, e cioè *Ranma 1/2* è un GdR, ha tutto il testo in strettissimo giapponese, sospirerete di sollievo...

Molto spesso (forse troppo spesso) un gioco ispirato a una serie animata, a un fumetto o a un film viene valutato oltre i suoi meriti a causa della sua "parentela" con l'opera che lo ispira, ricavando benefici a volte immeritati. Allora, vediamo di sintetizzare in poche, semplici parole il concept innovativo e rivoluzionario di questo gioco. Scegliete un personaggio tra i tanti disponibili e picchiate tutti quelli che ci sono sullo schermo. Difficile da spiegare, lo so, ma io ci ho provato.

La gamma di personaggi selezionabili è decisamente originale, con lottatori che variano dal ragazzone atletico a un terribile tappetto che tira una serie di pugni devastanti. I personaggi a vostra disposizione sono otto, tutti ottimamente disegnati, ma sembra che ce ne siano altri nascosti. Gli sprite sono grandi e si muovono in maniera fluida e convincente lungo lo schermo. I fondali sono realizzati con cura, ma si è visto di meglio, considerando anche il fatto che mancano particolari come, ad esempio, soggetti animati sullo sfondo o pavimenti che si muovono in parallasse, senza contare che i colori usati per disegnare ciascuna ambientazione sono un po' pochini. Il sonoro è buono, soprattutto per quanto riguarda gli effetti sonori, ma ci sono alcuni brani che possono facilmente portare alla paranoia. Le mosse a disposizione di ciascun personaggio sono numerose e molte di esse sono davvero fantasiose. Naturalmente, sono presenti mosse speciali e mosse segrete.

I giochi ispirati al manga di *DBZ* hanno una particolare caratteristica che li distingue dagli altri picchiaduro presenti sul mercato. Cioè la vastità dei campi di battaglia: a differenza della totalità, o quasi,

***Sopra*, combattere nel verde: che bello, un gioco ecologista... quasi quasi ci potete organizzare un campeggio estivo.**
***A sinistra*, il tizio con la tiara da cardinale in testa, meglio conosciuto come Songoku, è, nonostante le apparenze, un vero mollaccione.**

degli altri giochi a incontri, dove le "arene" sono lunghe al massimo un paio di schermi, sia in *DBZ* che in *DBZ II* si estendono per 4 o 5 videate. Purtroppo il gioco non è molto difficile, e potrete sconfiggere gli avversari computerizzati in breve tempo, soprattutto nell'opzione single match.

Ma perché non alzano un attimino il livello di difficoltà, così che un titolo il cui acquisto è costato le proverbiali 150 carte possa durare almeno quanto un tubetto di dentifricio? Certo, è possibile settare il gioco sul livello più difficile, ma quanti resisteranno alla tentazione di finirlo al livello normale per gustarsi la sequenza finale (che bella che è!). In conclusione un gioco che delude, nel quale gli appassionati di picchiaduro si renderanno immediatamente conto del livello di difficoltà medio-basso, che rovina una discreta realizzazione grafica e sonora.

• *Paddy*

CHI SIETE? MA CHI VI CONOSCE?

Triste a dirsi, ma il vostro povero recensore, non conoscendo il fumetto e non avendo ancora imparato il giapponese, non può fornirvi il nome esatto di tutti gli otto personaggi selezionabili. Oh vergogna, impadronisciti di me, indegno depositario della fiducia dei lettori, mentre mi percuoto il petto con un nodoso ceppo di quercia come penitenza per le mie manchevolezze!

Se volete avere la certezza di arrivare sempre primo, dovete potenziare il più presto possibile la vostra vettura. Tra l'altro, solo quando avrete il meglio di ogni categoria, potrete gustarvi l'impressionante velocità a cui sfreccia questo gioco. Di seguito troverete i massimi esponenti di ogni set di pezzi di ricambio, con tanto di listino.

SONGOKU

Spara delle palle di fuoco a lunghissima gittata e ha come arma definitiva un mega raggione infuocato di dimensioni bibliche! Un avversario molto temibile!

SAYAJIN VEGITA

Anch'egli è molto forte, anche se non raggiunge i livelli di Songoku. Schermi e colonne di energia le sue armi più devastanti.

SAN GOHAN (IL FRATELLO MINORE DI GUILE)

Non è proprio lui, ma gli somiglia un po', anche nell'abbigliamento. Dispone, tra le altre armi, di una palla di energia e di una torpedine azzurrina che schizza rasoterra verso l'avversario.

PICOLO

Un essere verde con delle antenne sulla testa, che si è ridotto a combattere per permettersi il canone della TV (questa l'hanno capita in tre... Tu è chi? NdR). Tira calci infuocati e velocissimi e letali raggi dalla testa.

SELL

Ma non ti vergogni di girare vestito così? Mega fascio di energia, palla di fuoco grande quanto la panza di Gazza Gascoigne e dito con raggio laser incorporato sono tra i suoi punti di forza.

P SELL

Ehm, spero non abbiate fatto caso all'equivocità del suo nome: io sto solo riportando quello che hanno scritto su una versione americana del fumetto... Fasci di energia, raggi e palle di fuoco per questo tizio azzurrino, piccolo rapido e cattivissimo. Notevole anche la sua serie di calci e pugni.

GIGANTE VERDE CON ORECCHIE A PUNTA:

Come avrete intuito, il nome di questo tizio mi è leggermente ignoto. Non così i suoi poteri, che vanno dalla possibilità di teletrasportarsi a quella di sparare colonne infuocate e di arrostire letteralmente l'avversario a distanza. Devastante!

TIZIA VIOLA CON PERMANENTE

Altro soggetto sconosciuto all'anagrafe. So solo dirvi che è di sesso femminile e che lancia veri e propri fulmini dalla testa, oltre ai consueti colpi di energia a distanza.

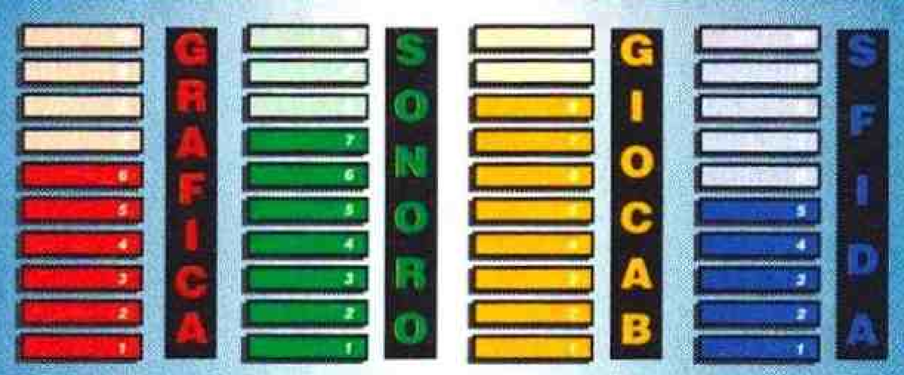
COMMENTO

Di solito, quando i programmatori lavorano a un gioco tratto da un fumetto, o anche da una licenza televisiva o cinematografica, ritengono che il titolo sia già forte perché spinto dal film, dal manga o dalla trasmissione a cui si ispira, e non lo rifiniscono a dovere. Purtroppo questo è anche il caso di DBZ II: la grafica è buona, ma siamo nella media, e i fondali scarseggiano in colori e animazioni. Il sonoro oscilla tra il gradevole e l'irritante, ma per fortuna prevale il primo caso. La giocabilità è, grazie a Dio, discreta: i personaggi rispondono prontamente ai comandi e tutte le mosse sono facilmente effettuabili. Tuttavia il gioco presenta una notevole pecca: è facile sconfiggere l'avversario computerizzato. Anche se qualcuno di voi potrebbe pensare che questa può essere un particolare che passa in secondo piano se un gioco è divertente, bisogna tenere presente che uno degli aspetti più difficili da gestire da parte dei programmatori è proprio il livello di difficoltà. Se un gioco è troppo difficile non può essere considerato un buon titolo, se è troppo facile... idem!

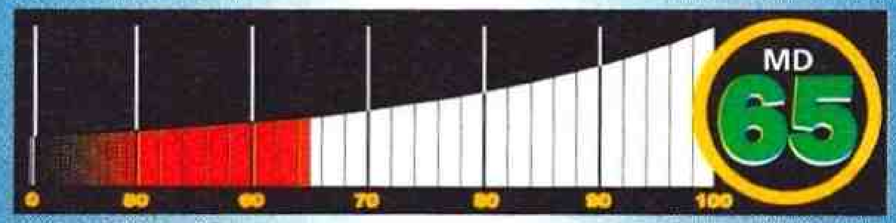
SCHEDA TECNICA

Titolo	**Dragon Ball Z II**
Casa	**Bandai**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**SI**
Livelli di difficoltà	**3**

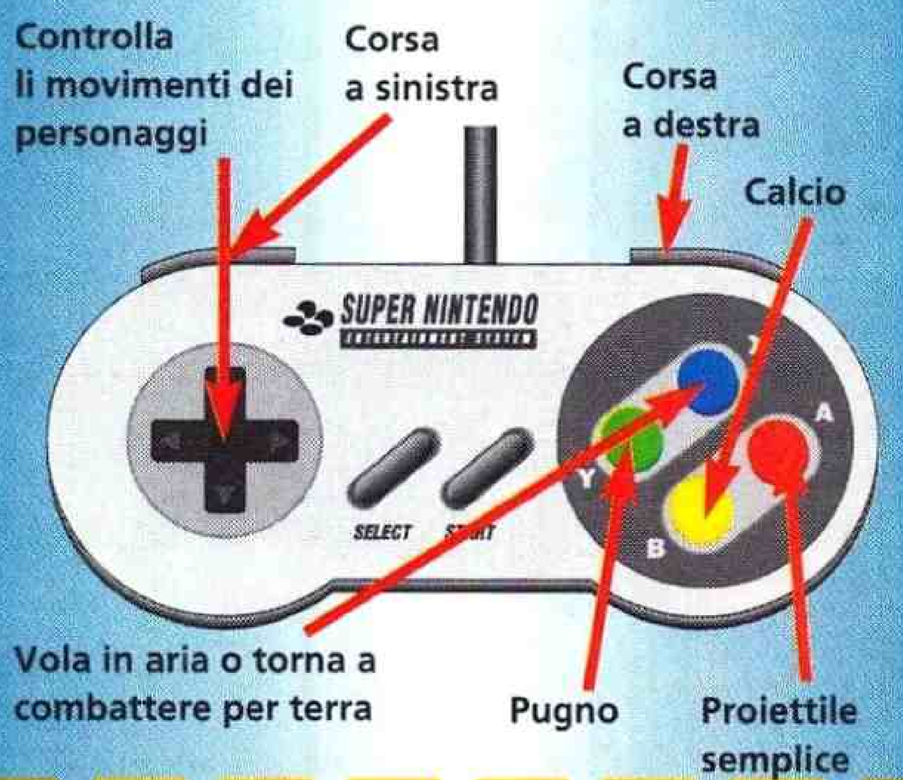
PICCHIADURO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buoni gli sprite dei personaggi, ma spogli e poco colorati i fondali	Ottimi gli effetti audio, peggio i brani della colonna sonora	Non male. Il controllo dei personaggi è immediato e preciso.	Troppo semplice vincere contro il computer

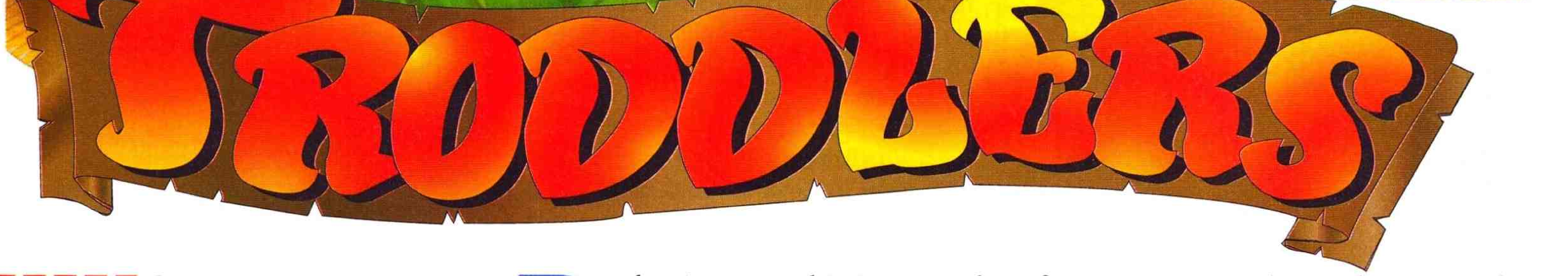


SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P



In casi come questo i blocchi di granito possono costituire un'ottima scaletta per raggingere i bonus più preziosi.

Con un pretesto degno de 'L'apprendista stregone', Hokus e Pokus cercano di mettere in pericolo la supremazia dei Lemmings nell'ambito di quel genere di rompicapi che si potrebbe definire "salva incapaci".

Regola prima per qualsiasi stregone che si rispetti: "Mai fidarsi dei propri apprendisti!" Questo deve aver pensato il povero Divinius quando ha scoperto ciò che i suoi due assistenti avevano combinato: centinaia di piccoli e indifesi troddler sparsi dappertutto. Hokus e Pokus avevano pensato di servirsi delle dolci creature per ripulire il laboratorio del mago, ma qualcosa è andato storto e ora toccherà a loro cercare di riportarli indietro sani e salvi. Questo simpatico antefatto viene raccontato con un fumetto contenuto nel manuale, un particolare diverso dalle solite storielle consumate in poche righe e che ho trovato piuttosto azzeccato. Lo schema di gioco utilizzato da questa cartuccia è abbastanza particolare. Controllando il vostro personaggio (Hokus o Pokus) dovrete cercare di portare tutti i troddler verso il portale magico che li ricondurrà al laboratorio di Divinius. Fin qui nulla di strano, anzi, si potrebbe pensare a un clone spudorato di *Lemmings* (che, considerando l'uscita prossima di *Lemmings 2*, non avrebbe molto succes-

CHI CI VUOLE BENE E CHI NO

In Troddlers potrete giocare in quattro modi differenti (beh, diciamo tre), ciascuno dei quali vi metterà di fronte a nuove sfide da superare. Se temevate di annoiarvi in fretta...ricredetevi!

CUSCINONE
Salva i troddler dalle cadute troppo pericolose. Si presta anche ad altri scopi, ma non vogliamo rivelarvi tutto (certo che se potessimo arrivare là in alto).

FRUTTA
Se qualcuno vi fa del male, questi succulenti frutti vi restituiranno un po' di energia.

PEZZO DA CINQUE
Da non confondere con quelli da novanta, questo blocco consegnerà nelle vostre mani ben cinque blocchi da utilizzare.

CANNONE
Elimina i troddler, i blocchi, le rocce e le gemme... insomma, tutto ciò che gli capita a tiro, proprio come l'alito di Random dopo una serata in birreria sullo stradone Milano-Monza.

SONNIFERO
Rallenta i troddler troppo intraprendenti, rendendovi la vita decisamente più facile e anche un attimino più tranquilla!

CUORE
Come in tutti i giochi, restituisce l'energia persa, in questo caso interamente.

AVVOLTOIO
Non se la prenderà con i troddler, però farà scempio dei blocchi che avrete amorevolmente disposto per lo schermo.

MINE
Le mine...beh, le mine esplodono, che altro dovrebbero fare? Se un troddler o uno zombie ci cammina sopra, lo fanno fuori, eliminando anche i blocchi vicini.

TRITACARNE
Secondo voi, che cosa succede quando un troddler finisce in un tritacarne? Mai provato il Trodburger?

OROLOGIO
Vi regala un minuto extra per terminare il livello. Spesso si rivela indispensabile, non dimenticatelo.

TROTTOLONE
Un oggetto poco simpatico che cercherà in ogni modo di rendere la vita difficile ai poveri troddler.

FLIPPER
I flipper "flippano" i troddler dall'altra parte. State attenti, però, perché se li fate arrivare all'interno di qualcosa di solido, non se la passeranno tanto bene.

INGRESSO VIETATO
Da queste porte possono passare soltanto i troddler. A voi non resta altro da fare che cercare un'altra via.

SCUDO
SuperHokus colpisce ancora. Grazie a questo scudo sarete invulnerabili a qualsiasi attacco.

FUOCO
Spostandosi da sinistra a destra verso il fondo dello schermo, carbonizzerà i troddler e scioglierà i cubetti di ghiaccio.

CE N'È PER TUTTI I GUSTI

In Troddlers potrete giocare in quattro modi differenti (beh, diciamo tre), ciascuno dei quali vi metterà di fronte a nuove sfide da superare. Se temevate di annoiarvi in fretta...ricredetevi!

Chi ha detto che gli amici devono sempre andare d'accordo? Hokus (o Pokus) pensa di cavarsela molto meglio da solo piuttosto che con quel pasticcione del suo compare. 100 livelli vi attendono, ansiosi di essere superati.

Per la serie "due joypad sono meglio di uno", dovrete superare ben 50 livelli in cui sarà necessaria la cooperazione di due giocatori contemporaneamente su schermo. Imperdibile.

"Ah sì, vuoi la guerra? Eccoti accontentato!" I livelli da superare in questo caso sono solo 25, ma potrete giocarli e rigiocarli un sacco di volte cercando nuovi sistemi per avere ragione del vostro compagno di giochi e dei suoi perfidi troddler.

L'ideale per chi odia dover leggere i manuali. In poche missioni vengono spiegati i principi fondamentali del gioco. Non aspettatevi delle grandi sfide: serve solo per le prime partite che giocherete con la vostra nuova cartuccia.

so). Quello che distingue *Troddlers* dal suo collega più titolato è la possibilità di intervenire direttamente, mettendo in campo la propria abilità con il joypad. Come dei bravi architetti dovrete studiare la struttura di ciascun livello, per poi decidere come utilizzare i blocchi di granito a vostra disposizione (al massimo potrete trasportarne 15). Già, saranno questi pesantissimi blocchi i vostri migliori amici nella corsa contro il tempo per salvare i troddler. Potrete sia piazzarli che spostarli a vostro piacimento, in modo da costruire un percorso adatto alla bisogna, ma non solo: moltissimi livelli vi obbligheranno a ragionare in maniera differente, cercando di capire come sfruttarli a vostro piacimento.

A volte sarà necessario costruire delle barriere per fermare i troddler zombie (letali per i troddler normali, in alcuni casi potranno anche danneggiare Hokus e Pokus), altre, invece, vi permetteranno di raggiungere luoghi altrimenti irraggiungibili, dove potrete raccogliere delle preziosissime gemme. Infine, è possibile usare i blocchi come armi, materializzandoli sugli zombie, riducendoli in poltiglia. Prima di affrontare ciascun livello vi verrà indicato il numero di troddler che dovrete salvare e, in caso sia necessario, quante gemme dovrete recuperare. In molti livelli potrete incontrare dei pericoli particolari da cui dovrete proteggere gli ignari troddler, mentre in altri dovrete fare attenzione a dei nemici davvero fastidiosi.

Date un'occhiata ai box per farvi un'idea di quello che vi attende.

• *Madoc*

ROCCE

Possono essere spinte per bloccare alcune entrate o per schiacciare i nemici. Se, cadendo, si spaccano, possono rivelare delle gemme preziose al loro interno

CUBETTI DI GHIACCIO

"Brrr, che freddo. Ehi, ma qui si scivolaaaaaa!"

GEMME

Cosa non si fa per il vil denaro. Qualche gemma colorata è quello che ci vuole per rimpinguare il nostro conto in banca e, a volte, per completare qualche livello.

BOMBA

La più classica delle smart-bomb. Distrugge tutti i troddler nemici presenti sullo schermo.

La varietà di situazioni a cui dovrete fare fronte farà sì che difficilmente vi stuferete di questa cartuccia.

COMMENTO

SN SUPER NES

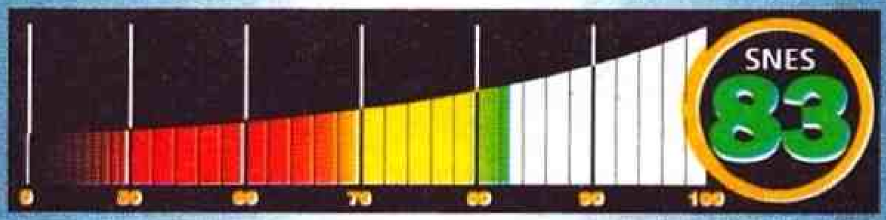
Per chi apprezza questo genere di giochi, questa cartuccia è un acquisto praticamente obbligato. I vari livelli offrono una sfida sempre nuova e divertente (io ci ho giocato per una più di una settimana senza mai stancarmi) e costringono il giocatore ad affrontare i problemi in molti modi, senza obbligarlo a utilizzare un paio di schemi ripetuti all'infinito. Le variabili presenti sullo schermo sono molte: i troddler, gli zombie, i nemici, i tritacarne, le rocce, le gemme...insomma, sarà proprio difficile che vi stanchiate, anche giocandoci da soli. Se poi considerate che ci sono ben 75 livelli extra, giocabili solo in coppia, capirete il perché della mia affermazione iniziale. *Troddlers* non è sicuramente un gioco innovativo, ma offre una miscela di azione e ragionamento non comune: a differenza di *Lemmings*, infatti, qui l'abilità con il joypad (o il mouse, visto che prevede anche questo accessorio) in determinati livelli è tutt'altro che secondaria e consentirà a uno spettro molto ampio di giocatori di apprezzare le qualità dell'ultima cartuccia firmata Seika.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Troddlers
Casa	Seika
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

ROMPICAPO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Non fondamentale in un gioco di questo tipo, è comunque carina	Le musichette sono adeguate al tipo di gioco e sufficientemente varie	Il personaggio si controlla bene sia con il joypad che con il mouse	175 livelli sono proprio tanti e quelli da giocare in coppia sono spassosissimi

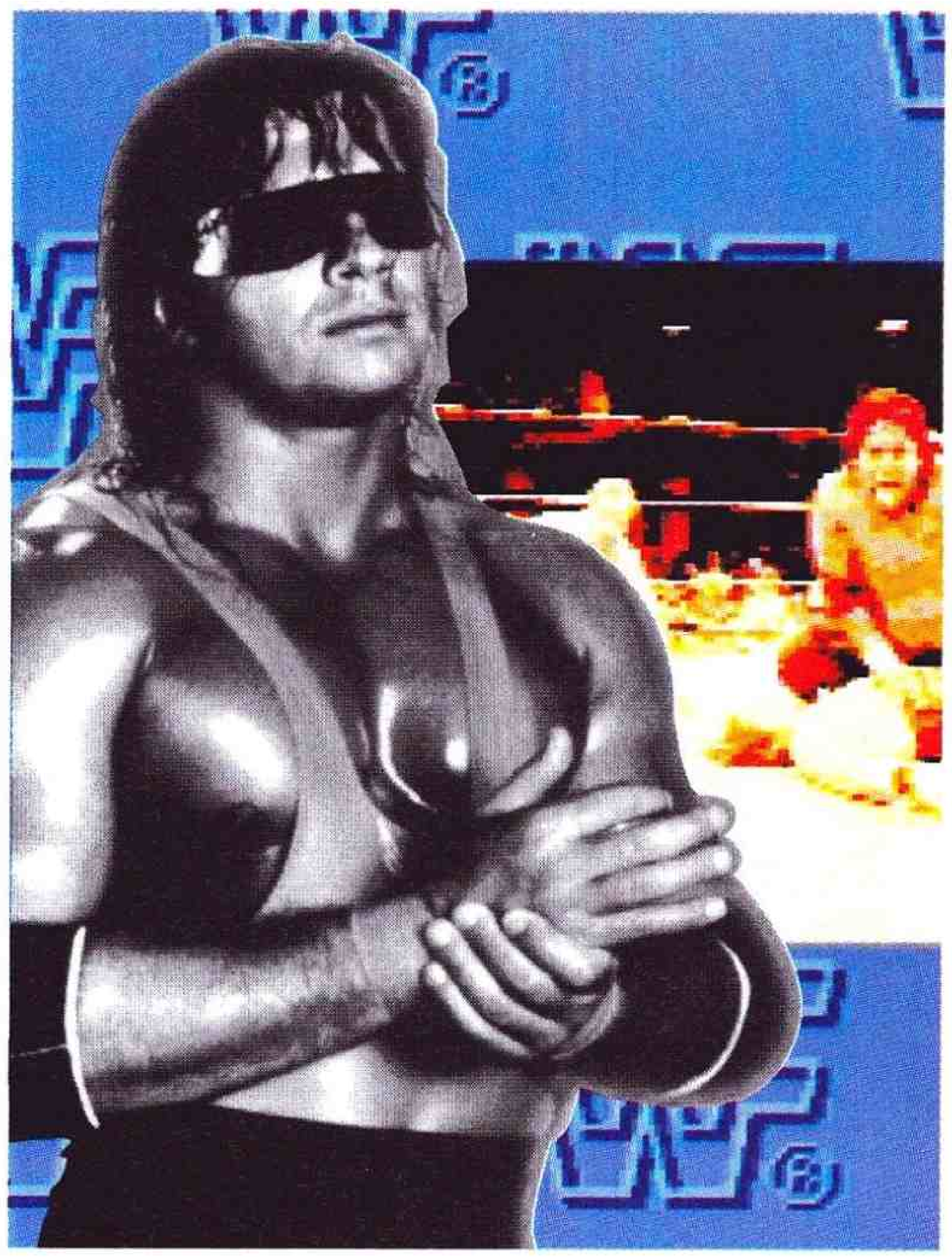


SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○○●○○ P

RAGE IN THE CAGE



L'ennesima simulazione di wrestling per console. L'ennesimo picchiaduro. L'ennesimo gioco uguale a tanti altri, con la novità di essere su un CD piuttosto che memorizzato nei freddi circuiti di un'anonima cartuccia. L'ennesimo recensore depresso...

Quanti di voi hanno passato interi pomeriggi ad ammirare Antonio Hinoki (si scrive così? Bah, che importa, tanto sicuramente è un nome falso) e la Monster Lippa (beh, questo è SICURAMENTE un nome falso, almeno lo spero per lei) mentre si scannavano con i rispettivi avversari sui ring del catch giapponese? Io, personalmente, mi ritengo giustificato: avevo undici o dodici anni quando questo genere di programmi era molto in voga, poi le cose sono cambiate, il pubblico italiano ha sgamato la gabola sottostante: era tutto maledettamente finto! In America, il catch è conosciuto con il nome di wrestling... Non c'è voluto molto che gli americani, con la loro monomania per le associazioni e i diplomi di Ninjutsu dati per corrispondenza, fondassero la WWF (non il World Wildlife Fund, anche se, in effetti i lottatori sembrano degli animali, ma la World Wrestling Federation) e organizzassero tornei intergalattici per una forma di lotta che aveva già stancato il resto del mondo. Quando penso che l'economia di gran parte del pianeta è in mano a un Paese che annovera tra i suoi abitanti gente che si fa chiamare Undertaker (No, Undertaker no, lui è un mito! NdRandom), Big Boss Man, Nasty Boys o, ciliegina sulla torta, Bam Bam Bigelow, mi viene davvero da piangere. D'altra parte, forse sono comunque meglio loro di Andreotti e Craxi... Bah! Ora, secondo quei simpaticoni dell'Arena, dovremo sorbirci sul Mega CD quello che ci rifiutiamo categoricamente di guardare anche su Tele Lecco Nord. Contenti voi...

Il gioco non mi è piaciuto: ora vado a illustrare i vari perché. Tanto per cominciare, a meno che

SON TUTTI BELLI I WRESTLER DEL MONDO

Ecco i venti personaggi, tutti dannatamente spiaccicati, che potrete controllare in Rage in the Cage.

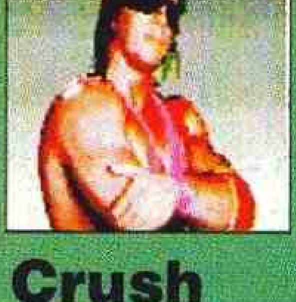
Bam Bam Bigelow

Eccolo qua. Dicono che sia incredibilmente agile... Beh, in effetti, per una cozza, deambulare già è qualcosa.

Big Boss Man

Viene da Cobb County, Georgia, ed è un ex-poliziotto. Adesso che sappiamo che andava in giro col revolver, possiamo stare tutti più tranquilli...

Bret "Hit Man" Hart



Quest'altro è Canadese ed è uno dei più bravi e pericolosi. Non ditegli che è Americano, non lo sopporta.

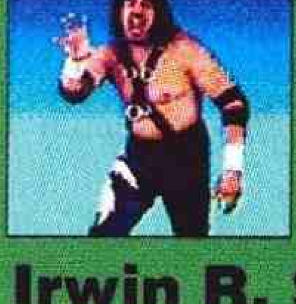
Crush

Dalla faccia non si direbbe, ma è un Hawaiiano. Gli piace schiacciare la testa degli avversari con le sue manine. Ma che dolce!

Head Shrinker Fatu

È nativo dell'Isola di Samoa ed è un cannibale. Ma mettetelo in galera, ai lavori forzati!

Head Shrinker Samu



Anche lui viene dalle giungle di Samoa. È molto aggressivo e si arrabbia se gli affondate le barchette di carta.

Irwin R. Schyster

Maddài, siamo seri, questo non è un wrestler. Tuttalpiù potrà essere un ragioniere del catasto che ha fatto un po' di palestra...

Kamala

Nativo delle giungle dell'Uganda (sì, come no). I disegni che porta in faccia significano "Non Baciatemi!"

Lex Luger

Un vero Americano, tutto proteine e steroidi. È nato ad Atlanta, in Georgia, ed è un ex body-builder.

Macho Man Randy Savage

Eccone un altro che ha fatto del kitsch una ragione di vita. Viene da Sarasota (Florida), il che dice tutto.

The Model Rick Martel

È nato a Cocoa Beach in Florida ed è una persona molto arrogante. Strano, dal nome non si direbbe...

Nasty Boy Knobbs

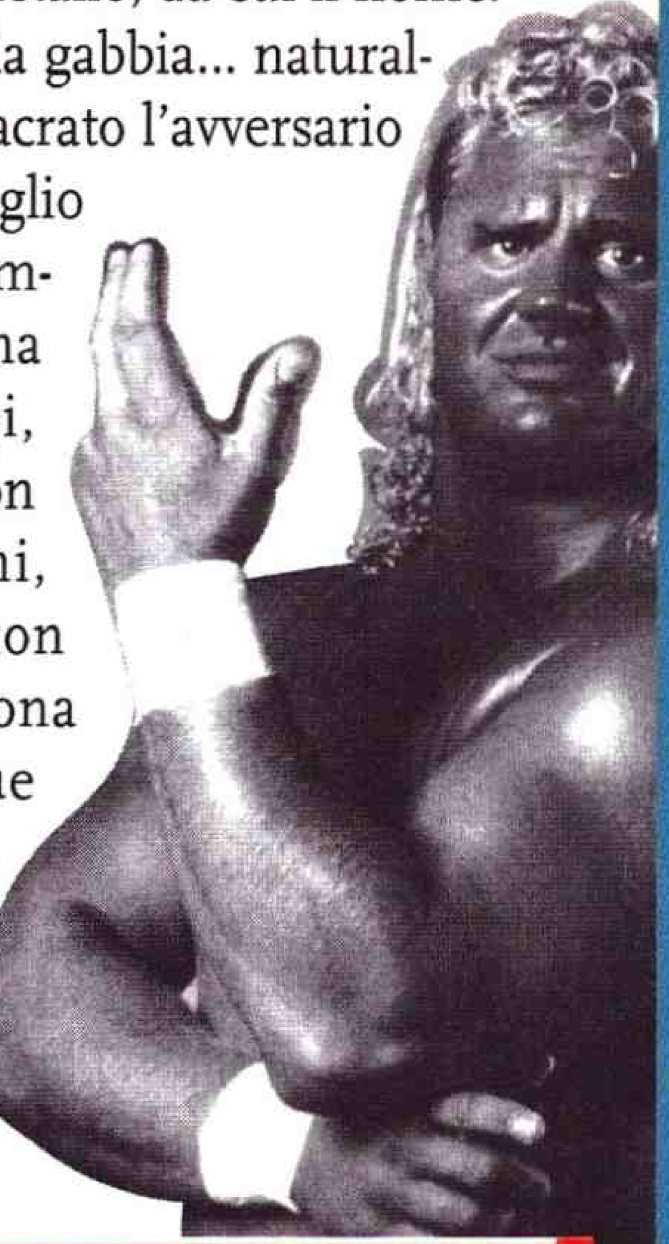
I due "cattivi ragazzi" vengono da Allentown, Pennsylvania. Ci vorrebbe una bella badila per questo qui.

Dà sempre una certa soddisfazione buttare l'avversario fuori dal ring...

Un combattimento nella gabbia: vince chi riesce a uscire da un angolo in alto (dopo aver massacrato l'avversario).

non siate davvero degli amanti del wrestling americano e non seguiate gli scontri assiduamente, il fatto che il gioco abbia la licenza della WWF di usare i lottatori "reali" ha poco senso qui da noi: sapere che state lottando con Razor Ramon piuttosto che con il Grande Puffo non fa una grande differenza.

Inoltre, i lottatori, al di là della grafica, sono tutti uguali: tranne che per un paio di mosse speciali, compiono tutti gli stessi movimenti e hanno più o meno tutti quanti le stesse potenzialità... Eppoi, tutti i lottatori hanno la faccia di Dupont! (Allora sono belli! NdDupont) (Sì, di schiena e al buio! NdR). Comunque, dato che siamo pagati per questo, cerchiamo almeno di parlare un po' del gioco. Ci sono quattro opzioni fondamentali: One Fall, Brawl, Tournament e Steel Cage Match. Se scegliete One Fall dovrete semplicemente battere un avversario (comandato dal computer o dal secondo giocatore) fino a schienarlo per tre secondi. Brawl è la stessa cosa, ma senza schienamento e senza arbitro: perde il primo che rimane senza energia, come nella migliore tradizione dei picchiaduro più classici; naturalmente sono ammesse tutte le mosse, anche quelle più scorrette. Tournament è un'opzione che potrete giocare soltanto contro avversari controllati dal computer, scelti a caso dalla CPU. Potrete proseguire finché qualcuno non riuscirà a schienarvi, dopodiché dovrete ricominciare da capo: soltanto battendo tutti gli altri diciannove potrete conquistare il titolo di miglior wrestler del mondo. Infine, l'opzione Steel Cage Match vi vedrà protagonisti in uno scontro al centro di un ring circondato da un'enorme gabbia di metallo, da cui il nome. Vince chi esce vivo dalla gabbia... naturalmente dopo aver massacrato l'avversario buttandolo in un cespuglio di calci e schiaffi. Insomma, le solite cose... una ventina di personaggi, un sonoro così così con poche digitalizzazioni, grafica discreta ma non eccezionale e una buona giocabilità. Comunque sia, a me non è piaciuto affatto. Giudicate un po' voi.



• Scarlet

COMMENTO

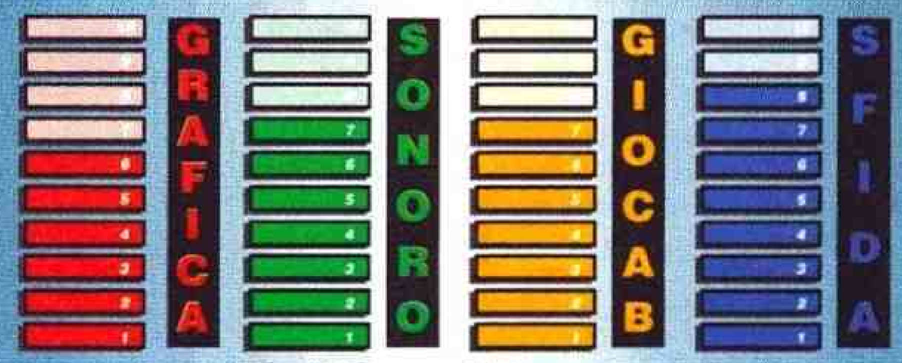
MEGADRIVE MD CD-ROM

A me non dispiacciono i picchiaduro, soprattutto se, oltre alla spettacolarità, hanno anche una certa dose di realismo e di cura nei particolari... Ma dato che il wrestling non è realistico nemmeno nella realtà, mi rendo conto che forse è chiedere un po' troppo, in questo caso. Comunque sia ci sono diverse ragioni per cui questo gioco non mi ha colpito molto favorevolmente, prima fra tutte la ripetitività delle azioni e degli scontri e la troppa somiglianza delle tecniche dei vari atleti. A che serve fare venti personaggi se poi sono tutti uguali? E poi, almeno dal punto di vista sonoro, potevano sprecarsi un po' di più... L'unico modo che ha questo gioco per riscuotere un certo interesse è la sfida a due, ma anche qui dopo qualche tempo si rischia la noia. Rimane certamente una sfida a chi riesce a premere più pulsanti in rapida successione, piuttosto che una lotta strategica... Comunque rimane una questione di gusti: se ne avete, lasciate perdere!

SCHEDA TECNICA

Titolo	**WWF Rage in the Cage**
Casa	**Arena**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**10**

PICCHIADURO

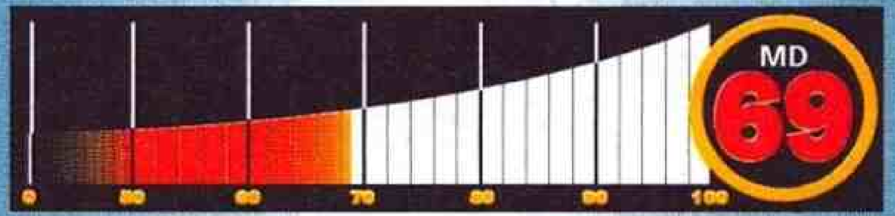


GRAFICA: Buoni gli sprite dei personaggi e discreto il fondale: si poteva fare di meglio

SONORO: Con il CD bisognava arrivare a un 9, invece i commenti sono pochi e gli effetti ancora meno

GIOCABILITÀ: Veloce e abbastanza immediato: le mosse sono molte, ma praticamente uguali per tutti

SFIDA: Non sarà facile riuscire a battere i diciannove avversari. Più divertente se giocato in due.



SOTTO CONTROLLO

•Nota: il gioco permette l'uso del joypad a sei pulsanti Sega

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○○ P

Nasty Boy Sags

Quando si lancia dalle corde è un terremoto. Non trovate che sia veramente un bravo ragazzo?

Mr. Perfect

Già uno che si chiama così a me sta antipatico, poi come si fa ad essere perfetti e nascere nel Minnesota?

Razor Ramon

Un cubano trapiantato a Miami. Ma non poteva darsi al baseball o alle immersioni? Chissà che ne dice Fidel...

Shawn Michaels

Viene da San Antonio, Texas, ma è tutt'altro che un cowboy. Crede di essere un sex symbol... Bah!

Tatanka

Direttamente dal North Carolina, ecco arrivare un vero finto indiano coi capelli rossi. Quando vince, si esibisce in una coreografica danza di guerra.

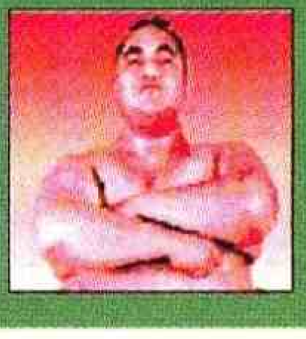
Ted Di Biase

Detto anche "Million Dollar" Man, ma la nostra generazione è cresciuta con "L'uomo da 6 milioni di dollari".

The Undertaker

Questo dice di vivere nella Death Valley ed è ossessionato dal lato oscuro. Forse quello su cui non batte mai il sole?

Yokozuna



Direste che è un Giapponese, invece è Polinesiano. Secondo me è di Busto Arsizio.

FUTURE GAMES

Punto Vendita: Milano
Viale Lombardia, 25
Tel. 2360120

A 100 MT. DA MM2 PIOLA

IL FUTURO SI AVVICINA

NBA JAM!!!
Disponibile dal 4 Marzo per Megadrive e Super Nes

NOVITA' MARZO

MEGADRIVE/GENESIS
NBA JAM
VIRTUA RACING
RISE OF THE ROBOTS
THE INCREDIBLE HULK
MUTANT LEAGUE HOCKEY

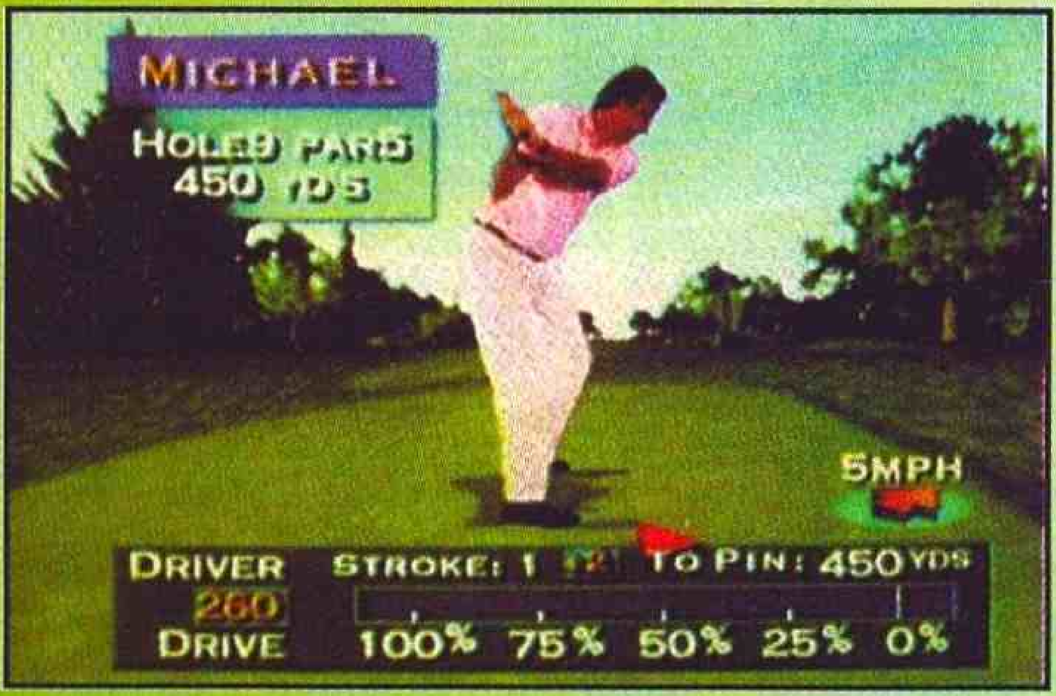
S. NES/FAMICOM
NBA JAM
DRAGON
TIME TRAX
JOE AND MAC 2
FX TRAX
EQUINOX

3DO
PGA TOUR GOLF
ROAD RASH
SUPER WING COMMANDER
JURASSIC PARK
STAR TREK NEXT GENERATION

JAGUAR
TINY TOONS
KASUMI NINJA
F1 JAGUAR CHALLENGE
CLUB DRIVE

MEGA/SEGA CD
AX 101
F1 CIRCUS
MORTAL KOMBAT

DRAGON (S. NES)



PGA TOUR GOLF (3DO)

RISE OF THE ROBOTS (MEGADRIVE)

PANASONIC 3DO + PAL CONVERTER L. 1.850.000
Disponibile 2° JOYPAD e LIGHT GUN per MAD DOG MC CREE!

WARNING!!

L. 799.000 ATARI JAGUAR SCART
Disponibile 2° JOYPAD

ATTENZIONE!!!

Ritiriamo in conto vendita il tuo usato.
Portaci in negozio le tue cartucce usate, le valuteremo insieme e le potrai esporre in un'apposita vetrinetta.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

con Corriere Espresso o Postacelere.

TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI
(02) 2360120

Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

NBA JAM

Slam Dunk! Nel gioco sono presenti oltre 50 tipi di schiacciate differenti, alcune veramente spettacolari.

Un misero tiro da due punti. Non che andare a segno sia negativo, ma senza schiacciata non è la stessa cosa.

Qualcuno una volta scrisse che il basket è qualcosa di più di un semplice sport: è una specie di...- Ehi, un momento, ma questa non è la stessa introduzione di *NBA Jam* comparsa sul numero scorso di GP?- Beh, se è per questo, anche il gioco è esattamente lo stesso!- Ah, vabbé...

Scherzi a parte, non potete assolutamente rendervi conto di quanto possa essere difficile cercare di raccontarvi qualcosa di nuovo su *NBA Jam* versione SNES, quando la sua controparte per Mega Drive è perfettamente identica in ogni minimo e insignificante dettaglio. E, come se non bastasse, c'è anche da mettere in conto un particolare che certamente non sarà sfuggito ai lettori più attenti: chi scrive queste poche, tediose righe è lo stesso autore della recensione analoga comparsa sul numero 25 di Game Power. Ora, visto che le due versioni sono perfettamente uguali, la logica suggerirebbe semplicemente di andarsi a rivedere il numero scorso e ottenere così tutte le informazioni relative a uno dei più divertenti e spettacolari giochi sportivi mai apparsi su una console domestica. Purtroppo, nella vita in genere, le cose non sempre vanno a rigor di logica e dopotutto può benissimo darsi che qualcuno di voi abbia perso, prestato, o semplicemente non acquistato lo scorso numero, oppure sia troppo pigro per andarsi a rileggere una recensione "vecchia". È dunque soprattutto a questi ultimi che mi rivolgo e, con tono mellifluo e servile, mi accingo a ricordare quanto segue: *NBA Jam* è, fondamentalmente, una "simulazione" di un incontro di basket giocato due-contro due a tutto campo tra giocatori professionisti presi a prestito dalle vere squadre NBA. Oltre alla grafica incredibile, al sonoro sconvolgente e alla giocabilità eccellente, ciò che fa (o farà) di questo titolo una pietra miliare nella storia dei videogiochi è la sua esaltante megalomania: a prescindere dal fatto che non viene mai fischiato alcun fallo e si può quindi picchiare selvaggiamente e impunemente i propri avversari (vi assicuro che rubare palla a un marcantonio alto più di due metri e vederlo poi rotolare a terra dà una sensazione di sadica gioia e di appagamento assolutamente inimmaginabile), le azioni concesse ai nostri cestisti sono ai limiti della frenesia, per velocità e spettacolarità dei movimenti. In particolare, le schiacciate (disponibili in ben 53 tipi diversi) sono roba da urlo: sembra quasi che i programmatori abbiano fatto a gara a chi inventava lo "slam dunk" più assurdo o impossibile, a partire dalle schiacciate eseguite dopo un quadruplo salto mortale, o a quelle effettuate dopo un balzo di oltre venti metri che si concludono con l'esplosione del tabellone, o a quella particolarissima che si ottiene mettendosi la palla tra le gambe e cavalcandola a mo' di Barone di Munchausen, ecc... Inoltre, *NBA Jam* può essere giocato contemporaneamente da quattro giocatori, se avete l'apposito adattatore. Baci.

POWER GAME

• Vordak

COMMENTO

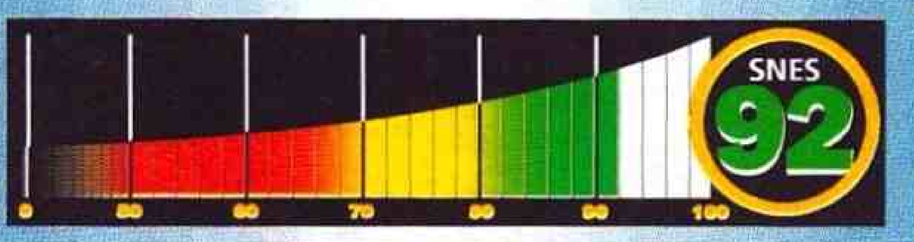
"Ma come? Ce l'ha menata per tutta la recensione per il fatto che le due versioni sono identiche e mo' il voto è diverso!". Calmi, calmi. Molti di voi, ricordando che *NBA Jam* per Mega Drive si era aggiudicato un bel 94% nel numero scorso di Gheim Pauà, si chiederanno, non senza una certa perplessità, il motivo della (lieve) differenza nella valutazione globale. Escludendo a priori la possibilità di una comparsa dei primi sintomi di invecchiamento precoce da parte del recensore (i vampiri infatti non invecchiano mai!), resta solo la possibilità di un errore di stampa. Niente di tutto questo. Il fatto è che, benché il valore assoluto dei due prodotti sia ovviamente identico, non si può dire lo stesso del valore "relativo". Voglio dire che, mentre nella versione Sega la console è stata spremuta quasi oltre i propri limiti, dal Super Nintendo, macchina dotata di fior di coprocessori, era lecito aspettarsi qualcosina di più, magari nel sonoro o nella grafica (già ottime di per sé, comunque). A parte questo, il suo acquisto rimane praticamente d'obbligo.

SCHEDA TECNICA

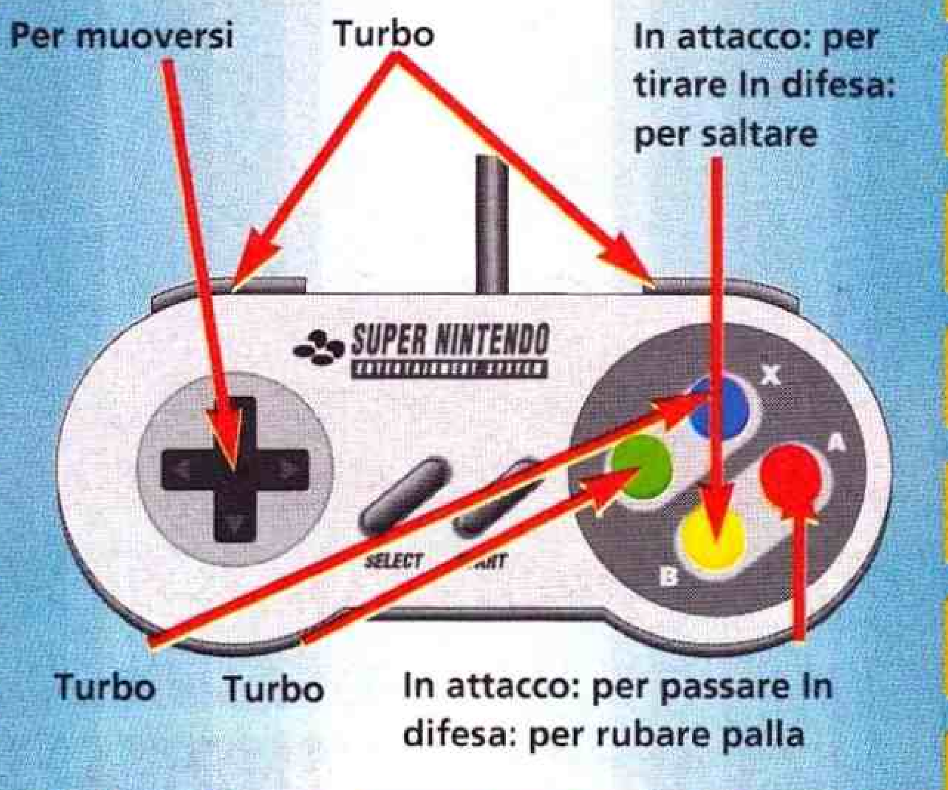
Titolo	NBA Jam
Casa	Acclaim
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1/4
Continua?	No
Livelli di difficoltà	5

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Ottimi sfondi, animazioni veloci e fluidissime	Un'eccellente voce digitalizzata commenta con efficacia ogni fase dell'incontro	Facilissimo ed esaltante all'inizio, raffinato ed esaltante dopo qualche partita	È certamente il titolo a cui ritornerete più frequentemente nelle serate tra amici



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

GET READY!

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA - TELEFONO 051/6444994 - 6446996

SUPER NINTENDO

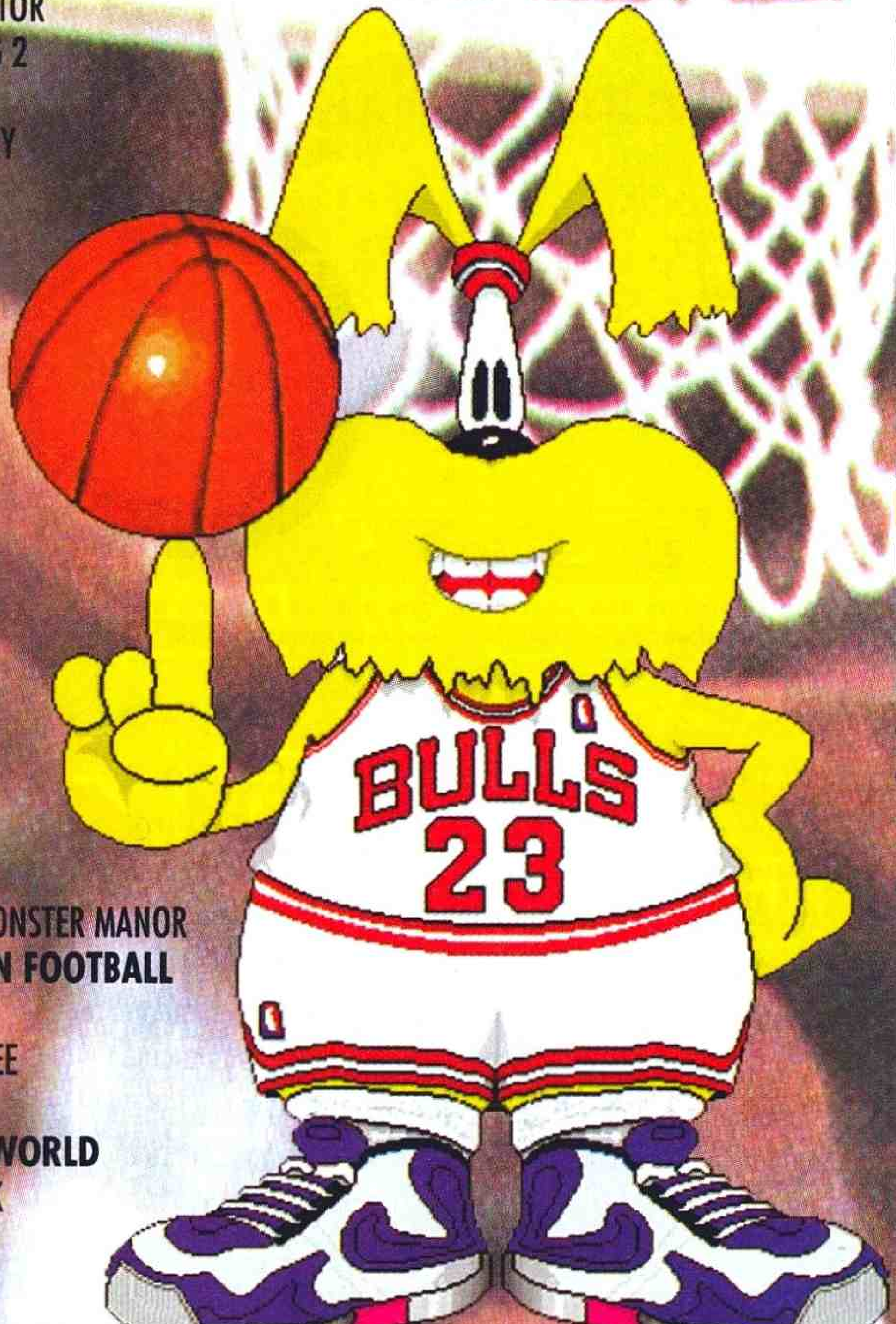
ALADDIN
ARDY LIGHTFOOT
BATTLE CARS
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE
CLAY FIGHTER
DAFFY AND MARVIN THE MARTIAN
DENNIS THE MENACE
EQUINOX
FATAL FURY 2
FLASHBACK
LEGEND
LUFIA AND FORTRESS OF DOOM
MEGAMEN X
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NBA JAM
NBA SHOWDOWN
OKUTO NO KEN 7
PALADIN QUEST
ROCK'N ROLL RACING
SECRET OF MANA
SENSIBLE SOCCER
STREET FIGHTER 2 TURBO
STUNT RACE FX
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP
SUPER EMPIRE STRIKE BACK
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
WINTER OLIMPICS
WIZARDRY 5
WOLFENSTAIN
YOUNGH MERLIN

JAGUAR

ALIEN VS. PREDATOR
CHECKERED FLAG 2
CLUB DRIVE
CRESCENT GALAXY
DINO DUDE
KASUMI NINJA
RAIDEN
TEMPEST 2000
TINY TOONS

3 DO

BATTLE CHESS
DRAGONS LAIR
ESCAPE FROM MONSTER MANOR
JOHN MADDEN FOOTBALL
LEMMINGS
MAD DOG MACREE
MICROCOSM
OUT OF THIS WORLD
SEWER SHARK
STELLAR SEVEN
TOTAL ECLIPSE



GAME GEAR

ASTERIX
BART VS. WORLD
CHUCK ROCK 2
COOL SPOT
DONALD DUCK 2
ECCO THE DOLPHIN
FORMULA ONE
HOOK
JUNGLE BOOK
MICRO MACHINE
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
ROAD RASH
ROAD RUNNER
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC CHAOS
STAR WARS
X - MAN
ZOOL

MEGA DRIVE

ALADDIN
BEAUTY AND THE BEAST
BLADES OF VENGEANCE
DRAGONS REVENGE
DR. ROBOTNIK MEAN MACHINE
DUNE II
ETERNAL CHAMPION
F117 NIGHT STORM
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
GOOFY
LANDSTOLKER
LETHAL ENFORCES
LOST VIKING
MORTAL KOMBAT
NBA JAM
NHL HOCKEY 94
OTTIFANT
PELE SOCCER
ROAR OF THE BEAST
ROBOCOP VS. TERMINATOR
SENSIBLE SOCCER
SONIC 3
SONIC SPINBALL
STREET FIGHTER 2 C.E.
TMNT TOURNAMENT FIGHTER
VIRTUAL PINBALL
WIMBLEDON TENNIS
WINTER OLIMPICS
ZOOL

GET READY!

VIA GUIDOTTI, 40/b - 40134 BOLOGNA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
TEL. 051/6446994 - 6446996

ORARIO DI APERTURA
Dal MARTEDI' al SABATO
Dalle 11 alle 19,30 continuato
LUNEDI' MATTINA CHIUSO

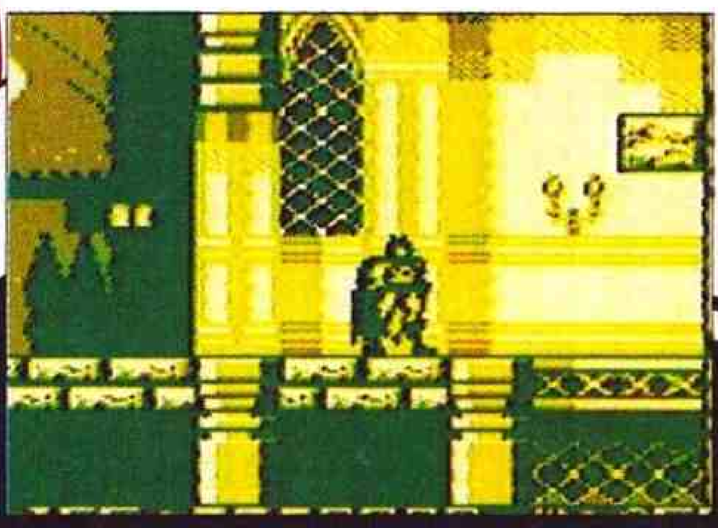
DISPONIBILI GIOCHI PER GAMEBOY ACQUISTO E VENDITA GIOCHI USATI PER SUPERNINTENDO

CONDIZIONI DI VENDITA
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA.
Spedizioni a mezzo posta e corriere espresso

MASSIMO RISPETTO DEI TEMPI DI CONSEGNA CONCORDATI
Tutti i marchi citati sono di esclusiva proprietà delle singole Case Produttrici

RICHIEDETE CON IL VOSTRO ORDINE LA FANTASTICA DISCOUNT CARD GET READY

PER RAGIONI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTA LA MERCE DISPONIBILE

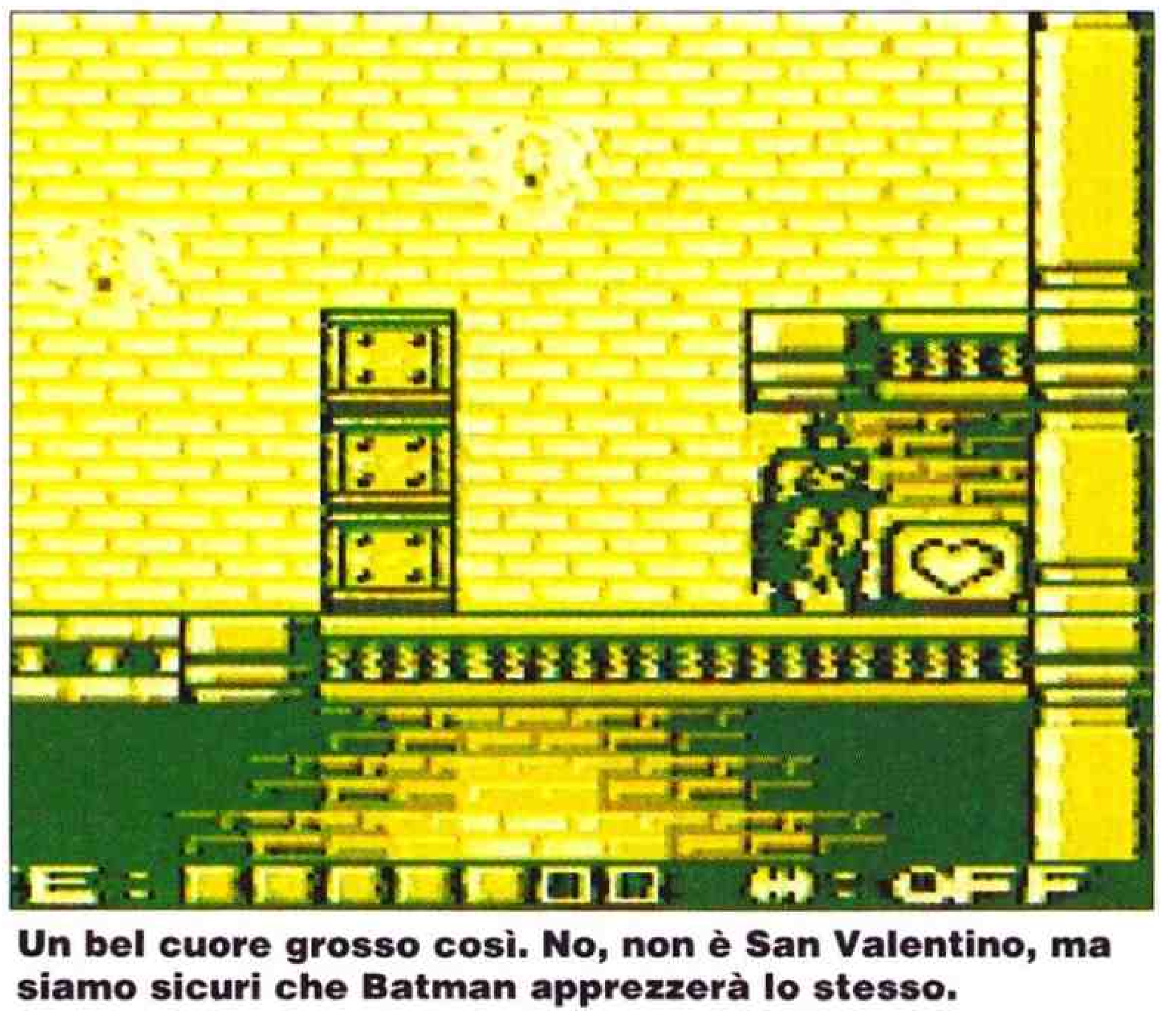


BATMAN
The Animated Series

Il mondo è pieno di psicopatici e paranoici in calzamaglia che volano, si arrampicano sui muri, sfrecciano a bordo di astronavi e fanno sventolare il mantello sui palazzi...

Pochi degli eroi della DC (Detective Comics, NdR) o della Marvel Comics hanno raggiunto la popolarità e lo stile dell'uomo pipistrello a cui è dedicata questa cartuccia per Game Boy. Oltretutto la serie animata (in onda in questo periodo su Canale 5) è veramente ben fatta, con uno stile cupo e tetro che ricorda molto da vicino i primi episodi dei fumetti e le scenografie dei film di Tim Burton. La stessa cosa si può dire del gioco di cui sopra: la grafica è curata nei minimi dettagli e il sonoro riproduce fedelmente la colonna sonora dei film con Michael Keaton oltre a numerose musichette d'atmosfera molto azzeccate. E questi sono, naturalmente, i lati migliori dell'ultimo sforzo Konami in fatto di platform... poiché per il resto si tratta di un titolo molto classico che non lascia nulla al caso e che ricalca in maniera quasi scolastica tutti gli archetipi del genere. Devo ammettere, tuttavia, che è facile farsi affascinare dalla presentazione grafica e dal personaggio che è il fulcro di tutta la vicenda... L'Uomo Pipistrello, il mostro che succhia il sangue ai criminali e che li getta giù dai palazzi... Non che queste voci siano vere, ma spesso, ai criminali comuni, basta nominare IL Batman per vederli fuggire lasciando cadere a terra bottino e armi... Purtroppo non è così per tutti: alcuni dei "cattivoni" più canonici del nostro vendicatore mascherato hanno deciso di dare un po' di filo da torcere agli abitanti di Gotham City... Il Joker, naturalmente, è in prima fila, seguito a ruota da Riddler, il Pinguino e Catwoman. Voi potrete controllare Batman o Robin, a seconda del livello. Potrete rimbalzare sui muri, aggrapparvi alle sporgenze con il vostro rampino, lanciare i vostri batarang e compiere salti eccezionali dalle piattaforme dei palazzi. Dovrete superare ben cinque livelli di azione/piattaforme nei quali i malvagi criminali tenteranno di farvi la pelle in ogni modo: da "the joke's on you" in cui dovrete affrontare il Joker, a "the chill of a lifetime" in cui ve la dovrete vedere con Mr. Freeze e le sue pistole congelanti... Una cosa positiva è il limitato numero di password disponibili che costringono il giocatore a farsi le ossa nei livelli più bassi prima di riuscire a raggiungere quelli più elevati... Sicuramente non è un gioco per chi odia il genere platform, ma chi ne è affascinato, potrebbe trovarlo divertente e coinvolgente.

• *Scarlet*



Un bel cuore grosso così. No, non è San Valentino, ma siamo sicuri che Batman apprezzerà lo stesso.

Il Joker stavolta ha avuto la meglio, ma il nostro eroe pipistrello saprà prendersi una giusta rivincita, spero...

COMMENTO

I platform sono tanti, milioni di milioni, ma quelli del Game Boy... ecc, ecc. Purtroppo non è sempre vero che un marchio famoso come quello Konami riesca a produrre dei prodotti di prima qualità... Ma non bisogna neanche pensare che questo *Batman - The Animated Series* sia un inutile parallelepipedo irregolare di plastica grigia pieno di strani pezzi di silicio che, non mi stancherò mai di dirlo, secondo me funzionano per magia. Si tratta di un gioco molto classico, ben realizzato, abbastanza longevo e profondo... Ci si poteva aspettare qualche tocco di classe supplementare: se fossi a scuola gli darei un 7 e 1/2 (infatti il voto lo conferma). Ma se siete degli amanti del genere "piattaforme" e avete letto tutti i fumetti (e visto tutti i mitici telefilm) dell'uomo pipistrello, non potete certo farvi scappare un titolo come questo. Un consiglio: dovrete avere molta pazienza per terminarlo perché certi passaggi sono davvero complicatissimi.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Batman - The Animated Series
Casa	Konami
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	2
Livelli di difficoltà	2

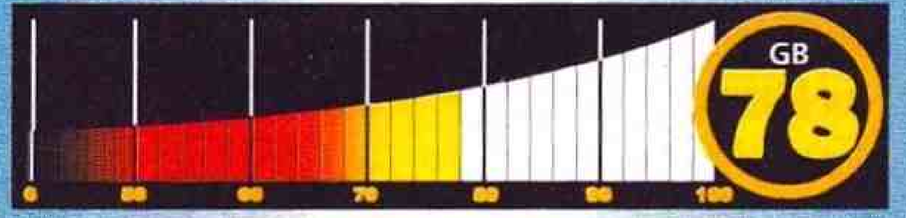
PIATTAFORME

Gli sprite e i fondali sono veramente curati in ogni dettaglio.

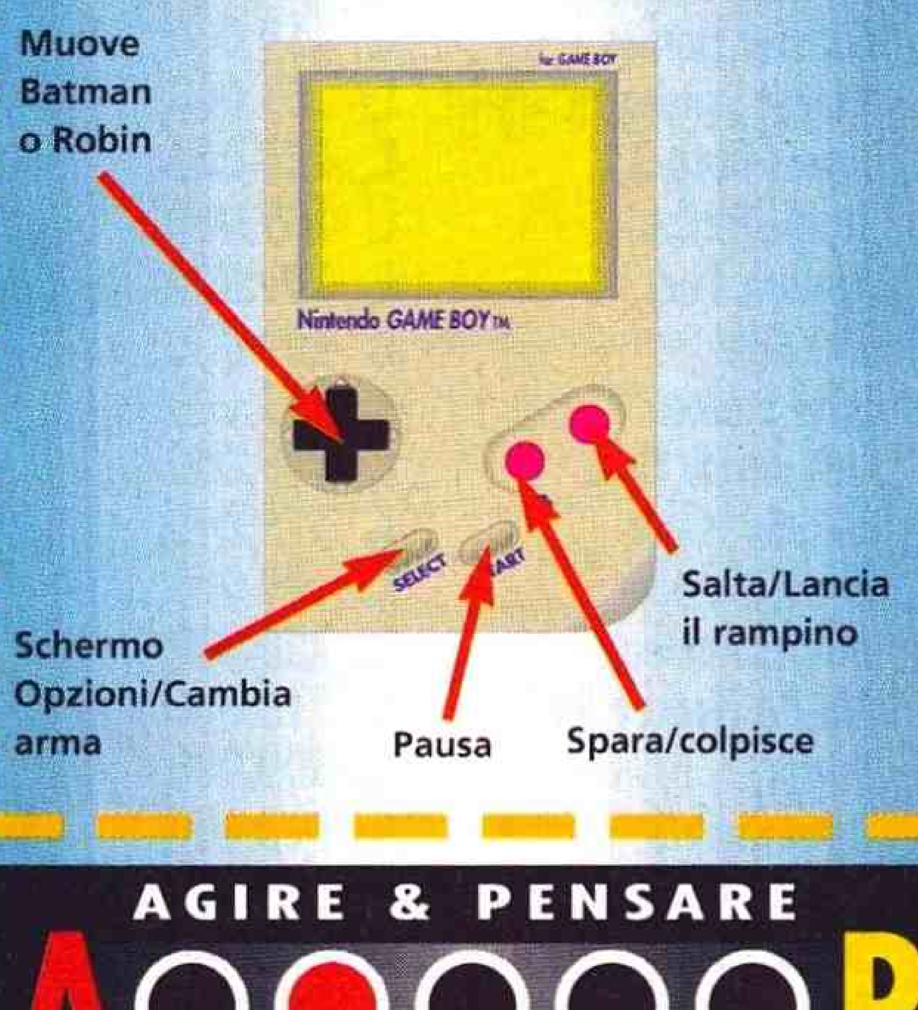
Per un Game Boy l'aspetto sonoro è stato realizzato con classe

Qualche difficoltà iniziale nel sistema di controllo, ma niente di grave

Il livello di difficoltà cresce enormemente e con il passare dei livelli



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○○ P

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

Mega Drive NTSC + Game	L.	249.000
Mega Drive 2 NTSC/Pal + Sonic 2	L.	279.000
Mega Drive 2 Ita + Game	L.	299.000
Mega Key	L.	35.000
Joy Pad 6 Button Sega	L.	59.000
Joy Pad 6 Button Honest	L.	49.000
Joy Stick 6 Button Fighting	L.	99.000

LE NOVITÀ

Addams Family	L.	119.000
Art of Fighting	L.	139.000
Beauty e Beast	L.	119.000
Dr. Robotnick	L.	115.000
Ethernal Champion	L.	139.000
Fifa International Soccer	L.	119.000
Hook	L.	119.000
Jim Power	L.	124.000
Joe e Mac	L.	119.000
Lethal Enforce	L.	139.000
Mutant League Football	L.	115.000
NBA Jam	L.	115.000
Nigel Mansel Racing	L.	119.000
Robocop 3	L.	119.000
Robocop VS Terminator	L.	124.000
Sensible Soccer	L.	115.000
Sonic 3	L.	129.000
Tom Jam e Earl 2	L.	124.000
Virtual Racing	L.	Tel.

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L.	109.000
Bubsy	L.	99.000
Bulls VS Blazers	L.	99.000
Cuch Rock 2	L.	119.000
Cliffhanger	L.	115.000
Cool spot	L.	109.000
Dashing Desperados	L.	115.000
Dracula	L.	119.000
Ex Ranza	L.	89.000
Fantastic Dizzy	L.	109.000
Fatal Fury	L.	99.000
Flash Back	L.	99.000
Formula 1 Racing	L.	124.000
Gunstar Heroes	L.	119.000
Hauting Starring Poltergeist	L.	99.000
James Bond 3	L.	129.000
Jungle Strike	L.	109.000
Jurassic Park	L.	109.000
Kick Off	L.	109.000
Land Stalker	L.	105.000
Last Action Hero	L.	125.000
Megalo Mania	L.	115.000
Micro Machine	L.	99.000
Mortal Kombat	L.	125.000
NHLPA Hockey 94	L.	115.000
Puggsy	L.	109.000
Road Rash 2	L.	115.000
Rocket Knight Adventure	L.	99.000
Senna GP 2	L.	79.000
Shinobi 2	L.	89.000

Sonic 2	L.	79.000
Sonic Spinball	L.	109.000
Splatter Mause 3	L.	99.000
Street Fighter 2	L.	129.000
Street of Rage 2	L.	99.000
Sunset Riders	L.	109.000
Thunder Force IV	L.	59.000
Tiny Toons	L.	109.000
Turtles Hyper Stone	L.	115.000
Turtles Tournament Fighter	L.	129.000
Ultimate Soccer	L.	109.000
Wimbledon Tennis	L.	115.000
Winter Olimpic Games	L.	129.000
Zool	L.	125.000
Zombie ate my Neighbors	L.	115.000

LE OFFERTE DEL MESE

Another World	L.	79.000
Andre Agassi Tennis	L.	69.000
Batman Returns	L.	59.000
Captain America	L.	65.000
Chiki Chiki Boy	L.	49.000
David Robinson Basketball	L.	69.000
Donald Duck	L.	59.000
E.A. Hockey	L.	59.000
Golden Axe 3	L.	79.000
James Pond 2	L.	75.000
John Madden 92	L.	59.000
Kid Chamaleon	L.	39.000
Magis Saga	L.	65.000
Mistic Defender	L.	59.000
Tale Spin	L.	65.000
Tazmania	L.	59.000
Test Drive 2	L.	59.000
Thunder Force 3	L.	69.000
Thunder Force 4	L.	59.000
World of Illusion	L.	75.000

DISPONIBILI
SONIC 3
E
NBA JAM

Super Nes Scart	L.	259.000
Super Famicom Scart	L.	369.000
Super Nintendo Italy + Game	L.	299.000
Joy Pad	L.	36.000
Joy Stick Programmable	L.	119.000

LE NOVITÀ

Barbie Super Model	L.	139.000
Bastard	L.	169.000
Beethoven	L.	129.000
Championship Pool	L.	129.000
Dragon Ball Z 2	L.	179.000
Empire Strike Back	L.	139.000
Fatal Fury 2	L.	189.000
Flash Back	L.	129.000
Goes to Pink Hollywood	L.	129.000
Young Merlin	L.	135.000
Jim Power	L.	145.000
John Madden Football	L.	129.000
King of Monster 2	L.	189.000
Last Action Hero	L.	115.000
Megaman x	L.	139.000
NBA Jam	L.	129.000
NBA Shodown Basket	L.	139.000
NHL Hockey 94	L.	129.000
Rushing Beat 3	L.	159.000
Secret of Mana	L.	139.000
Sensible Soccer	L.	129.000
Side Pocket	L.	119.000
Super Bomberman	L.	119.000
Tetris 2	L.	169.000
Tony Meola S. Side Kicks	L.	129.000

I RICHIESTISSIMI

Aladdin	L.	139.000
Alien 3	L.	129.000
Another World	L.	145.000
Art of Fighting	L.	179.000
Blues Brothers	L.	139.000
Bubsy	L.	129.000
Castelvania IV	L.	129.000
Clay Fighter	L.	145.000
Daffy Duck	L.	139.000
Dracula	L.	119.000
Dragon Ball Z	L.	139.000
Equinox	L.	129.000
Exausted Heat 2	L.	109.000
Joe e Mac 2	L.	99.000
Jurassic Park	L.	139.000
Kiki Kiki Kay Kay	L.	149.000
Legend of Zelda	L.	109.000
Mario all Star	L.	129.000
Mazinga Z	L.	115.000
Mortal Kombat	L.	139.000
Nigel Mansel	L.	135.000
Parodius	L.	129.000
Ranma 1/2 2	L.	149.000
Star Wing	L.	129.000
Street Fighter Turbo	L.	149.000
Striker	L.	129.000
Super Mario Kart	L.	119.000
Super Volley Ball 2	L.	119.000
Turtles Torunament Fighter	L.	139.000
Wordl Heroes	L.	139.000

LE OFFERTE DEL MESE

Addams Family	L.	79.000
Addams Family 2	L.	79.000
Batman Returns	L.	59.000
Contra Spirit	L.	85.000
Dead Dance	L.	89.000
Final Fight 2	L.	59.000
James Pond 2	L.	85.000
Pop N Twee Bee	L.	89.000
Prince of Persia	L.	89.000
Rushing Beat	L.	69.000
Rushing Beat	L.	89.000
Street Fighter 2	L.	99.000
Tiny Toons	L.	89.000
Usa Ice Hockey	L.	89.000

MEGA CD

Mega CD 2 NTSC	L.	539.000
Mega CD 2 Pall	L.	539.000
CDX	L.	89.000
Batman Returns	L.	99.000
Cliffhanger	L.	129.000
Dracula	L.	139.000
Dragons Lair	L.	139.000
Ecco the Dolphin	L.	99.000
Final Fight	L.	79.000
Jaguar XJ 220	L.	129.000
Jurassic Park	L.	119.000
Lethal Enforce	L.	149.000
Microcosm	L.	129.000
Prize Fighter	L.	109.000
Sewer Shark	L.	109.000
Silpheed	L.	119.000
Sonic CD	L.	119.000
Wonder Dog	L.	79.000

TELEFONA PER I TITOLI E LE NOVITÀ NON IN LISTINO

PER ORDINI
TEL. 0573/903277

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

I NOMI E MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI

Prince of Persia

Dopo la versione per Amiga, PC, Mega CD, SNES, Nes, Master System, Game Gear, Gameboy e Girmi Pastamatic, *Prince of Persia* approda finalmente sul 16 bit di casa Sega! Imminente la versione destinata a un pubblico femminile per "Margherita, la lavatrice con il nome di una donna"!

Il califfo e la giovane principessa prigioniera, come nella più classica delle avventure da "Mille e una Notte".

Uscito nell'ormai lontano 1990 per Amiga e PC compatibili, *Prince of Persia* rappresenta senza dubbio il videogioco più clonato e convertito dell'intera storia dei videogame. Infatti, a seguito dell'enorme successo ottenuto dalle versioni "originali", la Domark si decise ben presto a convertirlo per le varie console allora presenti sul mercato, o a cederne i diritti ad altre case produttrici. Fecero quindi la loro comparsa, a meno di due anni dall'uscita della versione per computer, le conversioni per SNES, Master System e Gameboy. A queste fecero seguito, poco dopo, le versioni per NES, Game Gear e Mega CD. A differenza di quanto si potrebbe pensare, la trama cui il gioco si ispira è una delle più banali e "sfruttate": una bellissima principessa rapita da un malvagio califfo, un eroe innamorato della fanciulla e disposto a rischiare la propria vita pur di liberarla, un palazzo vasto, labirintico e oscuro, pieno di trappole e di pericolosi nemici. Tutti elementi, questi, da cui autori di libri, film e cartoni animati, oltre che di videogiochi, hanno attinto a piene mani. Come è facile supporre, il gioco non poteva che essere un platform di tipo tradizionale e, tutto sommato, forse anche un po' banale. L'elemento che fece entrare *Prince of Persia* di diritto nell'Olimpo dei videogiochi è sicuramente la sua grafica eccezionale, in particolare lo sprite del protagonista, la cui animazione, incredibilmente fluida e realistica, faceva sgranare gli occhi dall'incredulità. Ancora oggi, a quasi quattro anni dalla pubblicazione "primordiale", sono pochi i giochi che possono competere con *Prince of Persia* sotto questo aspetto, fatta forse debita eccezione per i bellissimi *Another World* e *Flashback*. La struttura di ogni singolo schema è rimasta immutata, così come la grafica, sia degli sprite che degli sfondi. Un efficace sistema di password consente di riprendere il gioco da ognuno dei venti livelli di cui è composto. Il metodo di controllo è ben realizzato e, grazie ai tre tasti del joypad Megadrive, risulta facile e immediato. Se possedete una qualunque delle altre versioni, vi sconsiglio l'acquisto di questa ennesima conversione. Se, invece, non avete mai visto *Prince of Persia* e vi piacciono i giochi di piattaforme, allora comprarne una confezione è una sorta di obbligo morale nei confronti dei posteri: è un po' come portarsi a casa un pezzo di storia... sempre ammesso che la storia vi interessi!

• *Vordak*

I combattimenti sono una parte fondamentale del gioco. Battere i nemici non è particolarmente difficile.

COMMENTO

MD MEGADRIVE

Questa versione è sostanzialmente identica a quella per Mega CD uscita qualche mese fa. La principale differenza riguarda, com'è facile immaginare, il sonoro, che nella versione su supporto ottico prevale decisamente su quello della cartuccia. Anche se, a onor del vero, pure nelle prime versioni, quelle "originali", gli effetti sonori erano piuttosto scarsi. Manca inoltre la stupenda presentazione animata in perfetto stile manga che caratterizzava invece il CD. Per quanto riguarda il resto, questo "Principe di Persia" non è né inferiore, né superiore alle versioni di qualunque altra macchina a 16 bit, computer compresi. Rimane quindi un ottimo titolo, che merita di essere giocato, ma non certo rigiocato. Se non l'avete mai visto è un "must", se sapete perfettamente cos'é, e l'avete già finito su un altra macchina, lasciate perdere.
Una sola domanda nasce spontanea: ma perché diavolo hanno atteso così tanto per convertire il gioco per Mega Drive? Bah, probabilmente la prossima versione che uscirà sarà quella dell'Atari. Jaguar? No, quella per il Lynx!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Prince of Persia
Casa	Domark
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

Un po' scarni gli sfondi. Ben realizzata l'animazione degli sprite

Non è il massimo, del resto non era granché neppure l'originale

È sempre il buon vecchio Prince of Persia

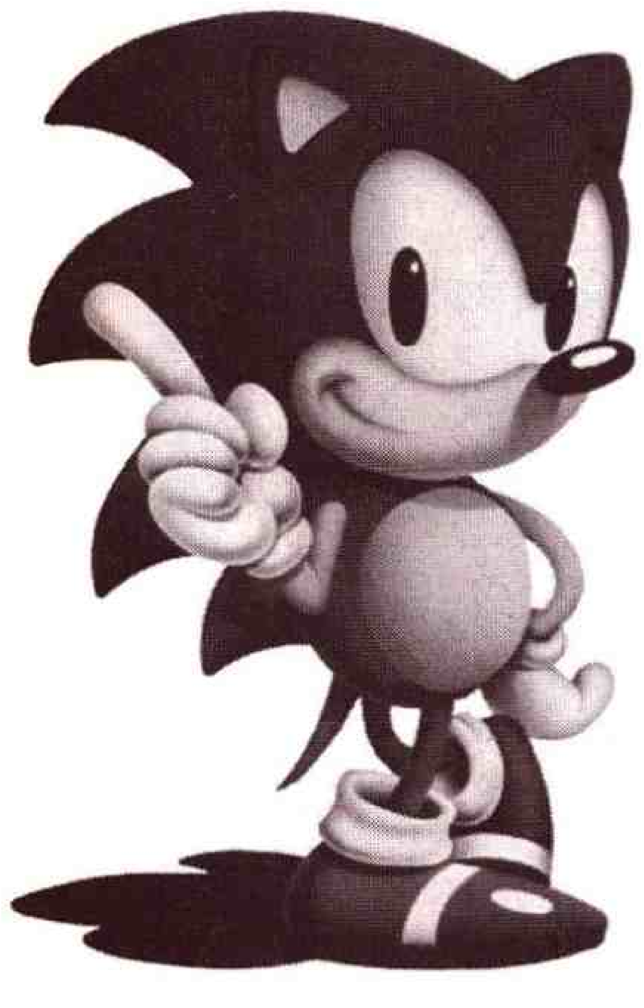
20 livelli non sono proprio pochi e la difficoltà è ben bilanciata

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ ○ P

COMPUTER VIDEOGIOCHI:



Nintendo

Master System II

PC COMPATIBILE

GAME GEAR

GAME BOY

MEGADRIVE

commodore

SNK Neo-Geo

SuperNintendo

VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI

VASTO ASSORTIMENTO DI PROGRAMMI ORIGINALI PER AMIGA PC COMPATIBILI E TUTTE LE CONSOLE

NON AVENDO MOLTO SPAZIO A DISPOSIZIONE NON POSSIAMO ELENCARVI TUTTI I GIOCHI E GLI ACCESSORI DISPONIBILI. LA NOSTRA DITTA VI PUO ASSICURARE COMPETITIVITÀ. VE NE POTETE RENDERE CONTO VENENDOCI A TROVARE OPPURE TELEFONANDOCI !!

ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA! PREZZI DA INGROSSO!

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l.

PIAZZA PONTE LUNGO, 3 - (APPIA NUOVA) ROMA - TEL. 06/7016436

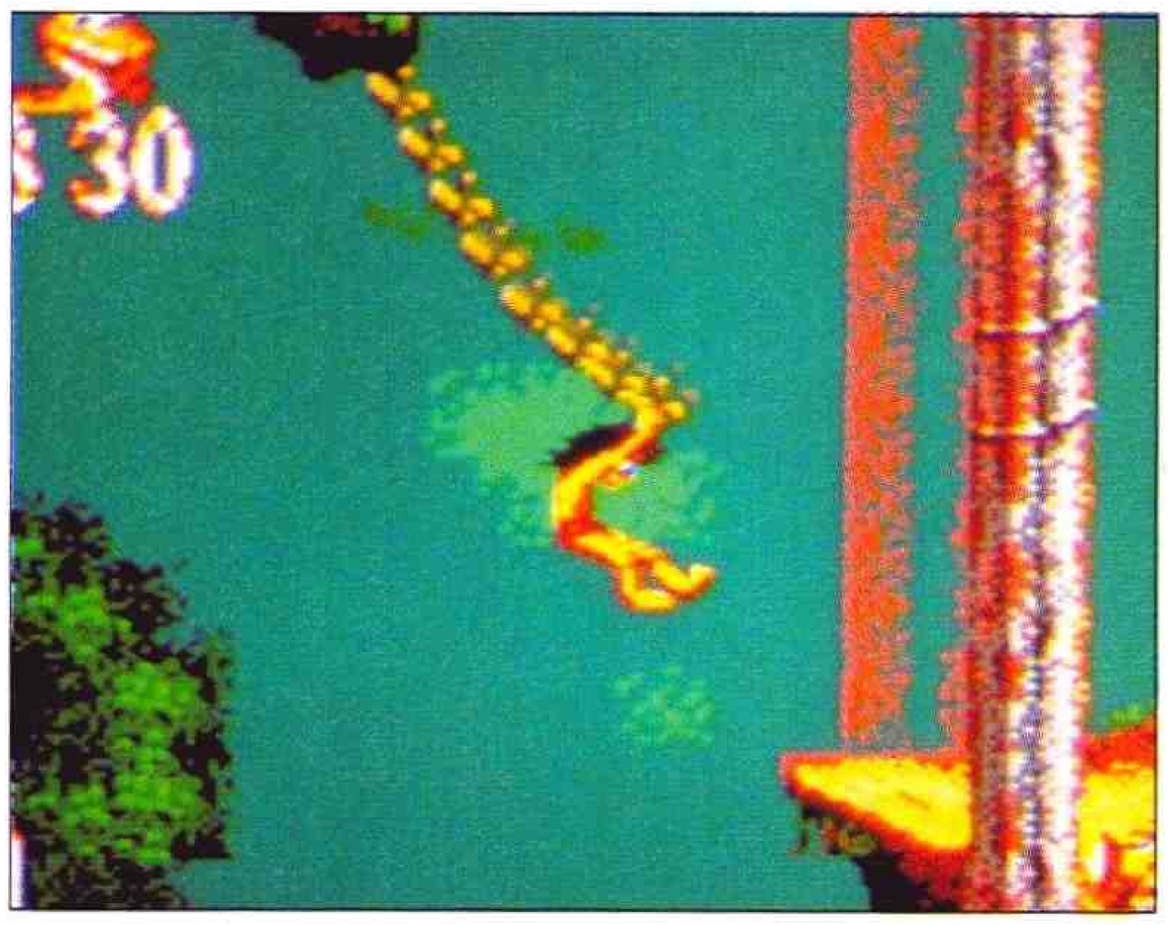
TUTTI I MARCHI SONO DI COMPENTENZA DEI PROPRIETARI.

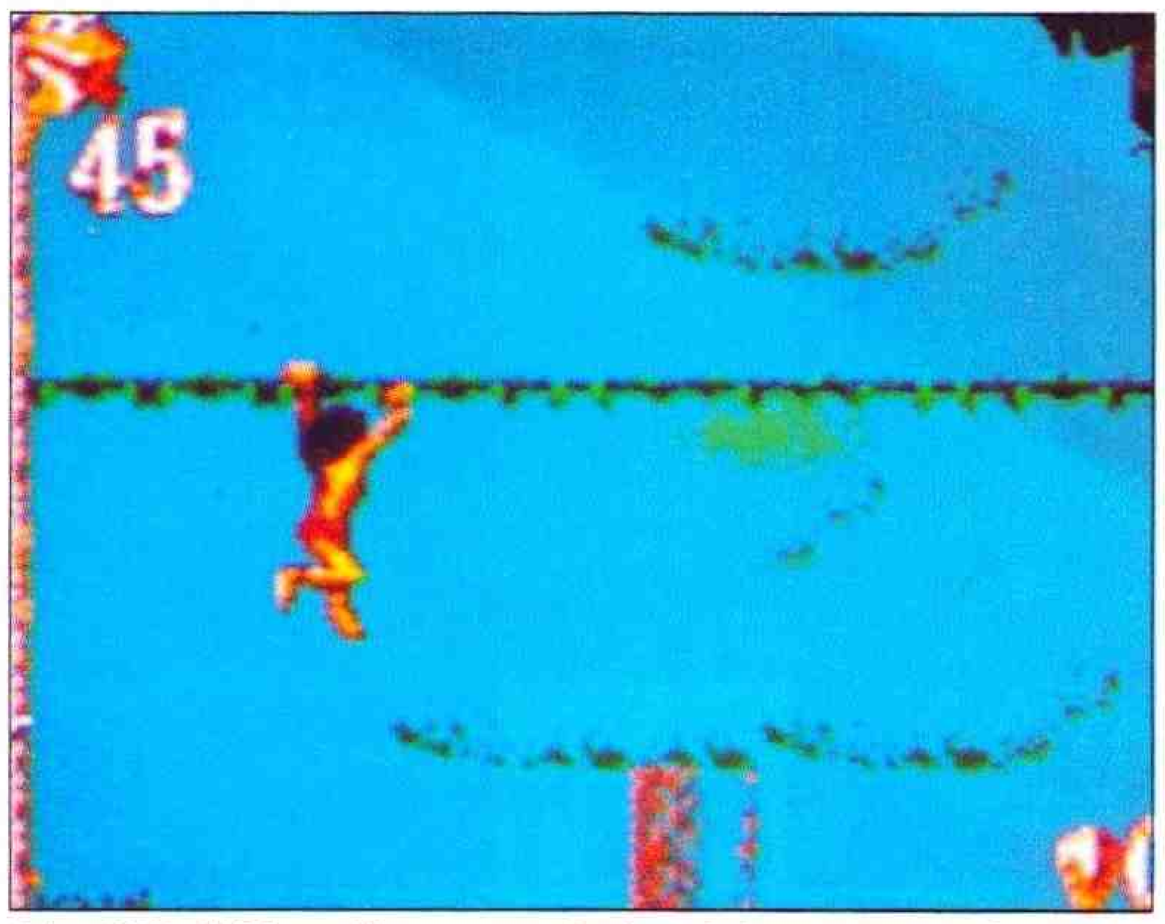
The Jungle Book

Ci bastan... poche briciole, lo stretto indispensabile e i tuoi malanni puoi dimenticar... Iniziava così la coinvolgente canzoncina del film di Disney, e nello stesso modo ha inizio la vostra mega avventura su Game Gear!

Pare proprio che sia tornato di moda questo famosissimo lungometraggio (che ormai, poverino, ha anche i suoi annetti) prodotto dal mago dei cartoon e, come sicuramente avrete potuto notare, dalla rinnovata popolarità degli abitanti della giungla, ha convinto le varie software house a sfornare cartucce che ne riprendono abitudini, ambientazione (liane e banane non mancano mai!) e rivalità. È il caso di questo atteso titolo per GG che farà la gioia di quanti avevano visto *Jungle Book* per MS e si erano sgranocchiati le mani fino all'osso per la rabbia. Niente paura, quindi, Mowgli e i suoi amici non esiteranno un attimo a trasportarvi nell'insidioso ambiente della giungla ricco di pericoli e nemici di ogni genere. In effetti, per aiutare Mowgli nel suo viaggio alla ricerca dei propri compagni, dovrete mettervi già nell'ottica di dover affrontare parecchi inconvenienti, come animali a dir poco aggressivi e trabocchetti vari, nei quali sarà facile cadere, rotolarsi, ribaltarsi... insomma situazioni davvero poco divertenti.

Il gioco si divide in sezioni, all'interno delle quali avrete un compito predefinito, come raccogliere un certo quantitativo di gemme disseminate lungo il percorso o cercare di uscire da un luogo particolarmente insidioso. Una volta portata a termine la vostra missione, potrete passare al livello successivo, fino a raggiungere uno dei vostri nemici più terribili. Volete un esempio? Pensate allora a quel bel micettone tigrato con tanto di zanne di circa mezzo metro e artigli a mo' di "affettatrice di Pino il salumiere". Sì, avete indovinato, si tratta di Shere Khan! Non ci sarà solo lei ad "allietarvi" la giornata.





L'agilità di Mowgli, caratteristica del cartone animato, viene ripresa fedelmente anche nel titolo Game Gear.

Infatti, per quanto possano essere pochi, questi vostri grintosi avversari non si faranno scrupoli nell'ostacolare il vostro viaggio... e voi non volete certo che Baloo, l'orso ballerino, si metta ad ancheggiare in una danza propiziatoria per il vostro ritorno, vero?

Per sconfiggere i nemici meno coriacei potrete utilizzare una copiosa fornitura di banane, che serviranno come potenti missili per far abbassare la cresta a chiunque tenti di ostacolarvi.

Insomma, *Jungle Book* ha tutta l'aria di essere un discreto gioco a piattaforme che farà felici gli amanti del cartoon (e gli animalisti), anche se devo dire che, per quanto riguarda la dinamica di gioco, non offre niente di particolarmente innovativo. Sembra, insomma, una cartuccia mediamente divertente, con qualche picco di frustrazione da mal-riuscito-passaggio-attraverso-il baratro-della morte-incombente, ma questa è solo psicologia.

Afferrate una liana e cercate di non stamparvi contro un albero. Buon divertimento!

• *Red Fury*

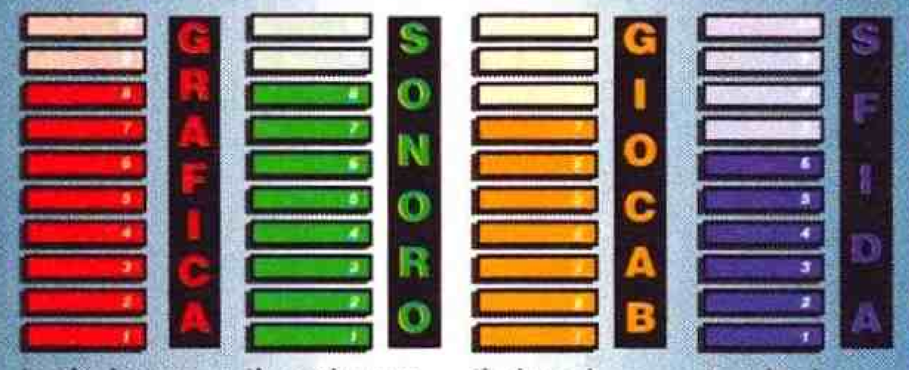
COMMENTO

Ricordo che, quando vidi la versione di *Jungle Book* per MS, rimasi molto delusa dalla realizzazione tecnica, ma la versione per GG ha riscattato l'amaro giudizio dato in precedenza.
Questa versione, infatti, oltre a essere stata realizzata con più cura per quanto riguarda la grafica (anche se, ovviamente, dal Master System non si poteva pretendere più di tanto), mi è sembrata anche notevolmente più veloce e giocabile in parecchie situazioni. In realtà, la dinamica di gioco è sostanzialmente la stessa, ma i movimenti degli sprite e lo scrolling sono decisamente più fluidi e senza dubbio più godibili su questo portatile piuttosto che sul MS.
Certo, non è quel che si dice "un titolone", anche perché, in effetti, questa cartuccia non ha apportato alcuna innovazione nelle dinamiche ludiche del GG. Comunque si tratta di un giochino da tenere in considerazione per i momenti di "ritorno alla natura".
In poche parole, compratela solo se le vostre finanze non risentono della crisi!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Jungle book
Casa	Virgin
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

PIATTAFORME



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
I colori sono decisamente brillanti e gli sprite molto curati.	Il motivetto del famoso cartone viene ripreso in tutto e per tutto.	Il gioco è abbastanza semplice, a parte qualche passaggio un po' arduo.	A volte i livelli paiono leggermente ripetitivi, come i compiti da portare a termine.

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

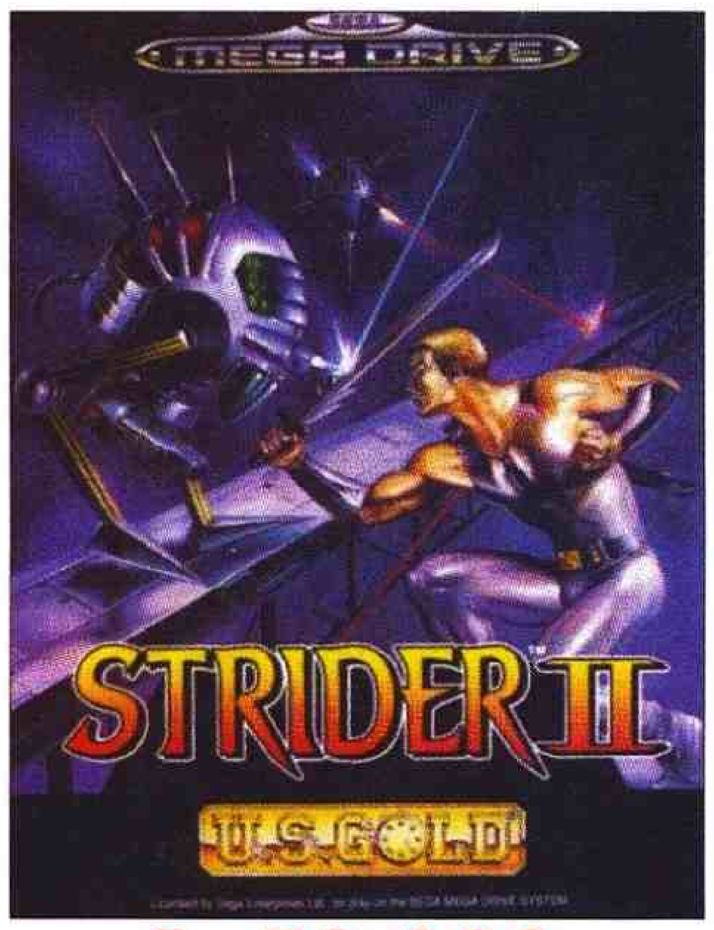
NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

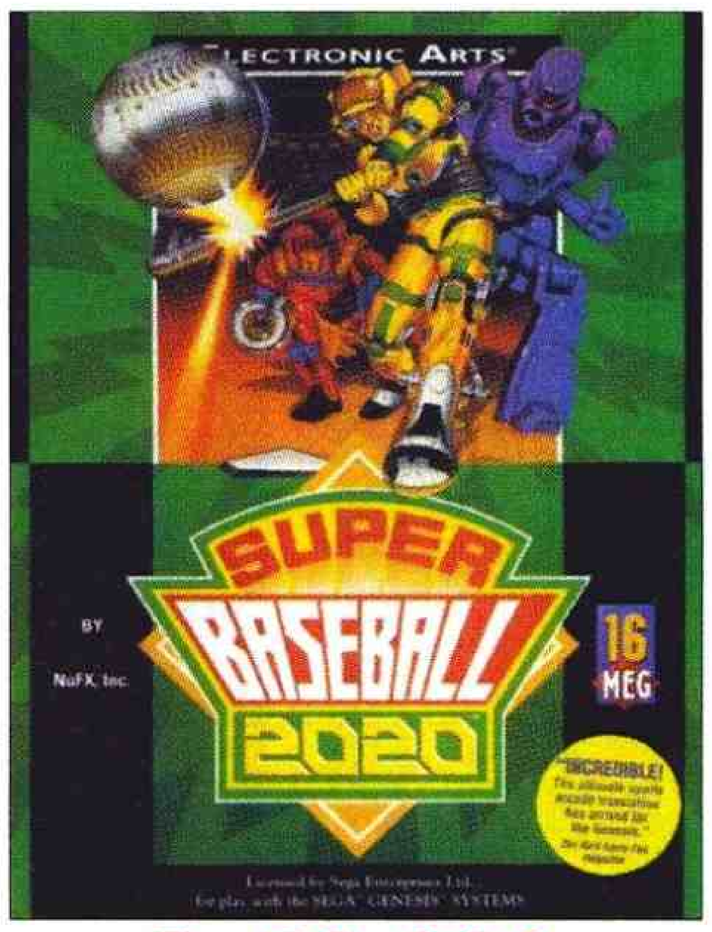
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

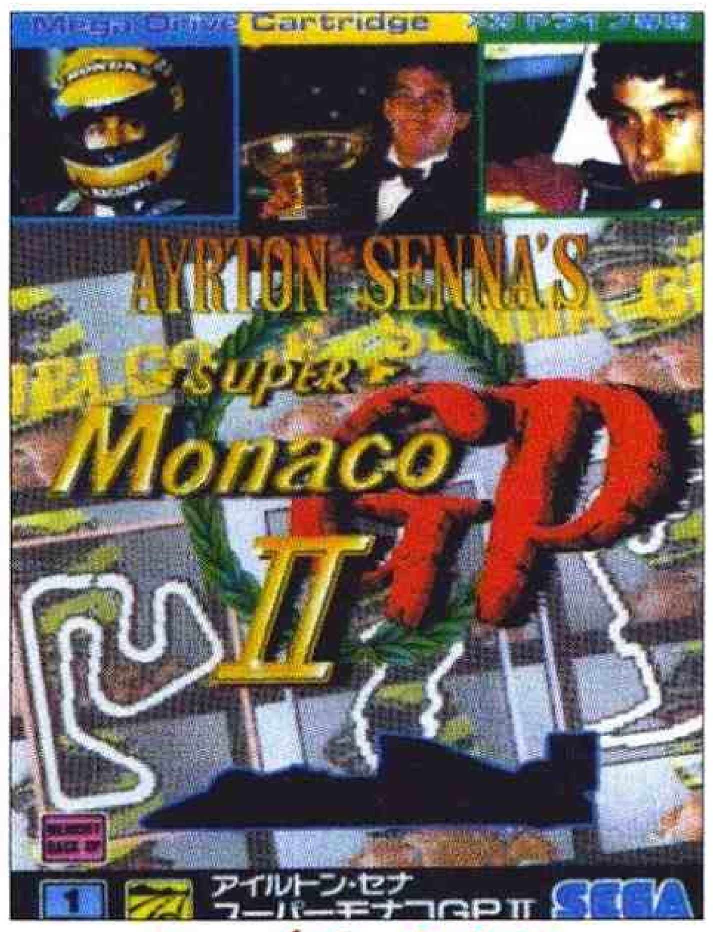
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



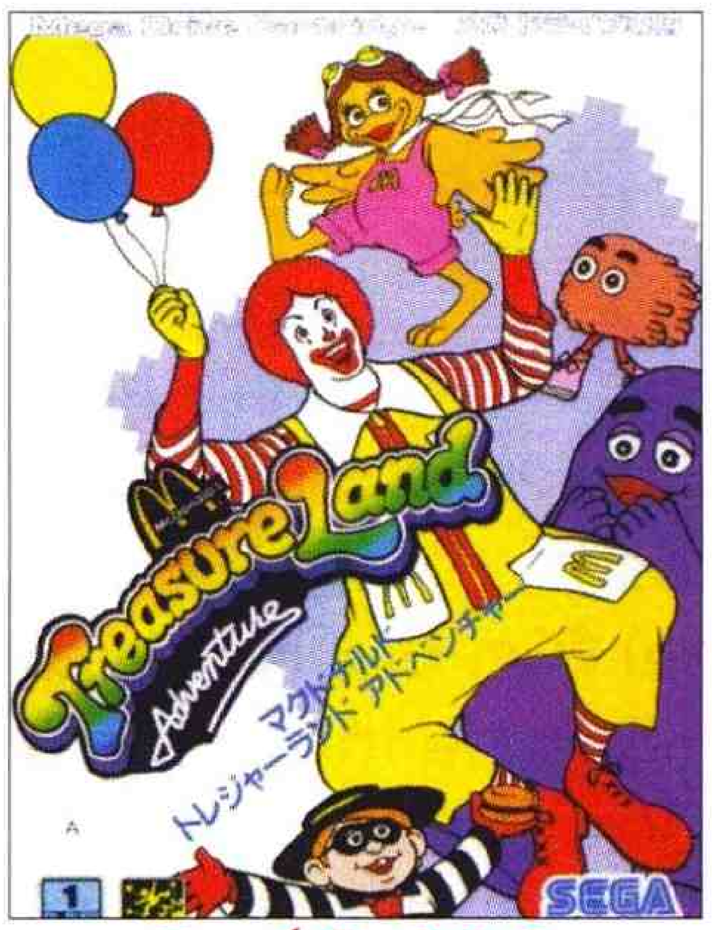
L. 59.000



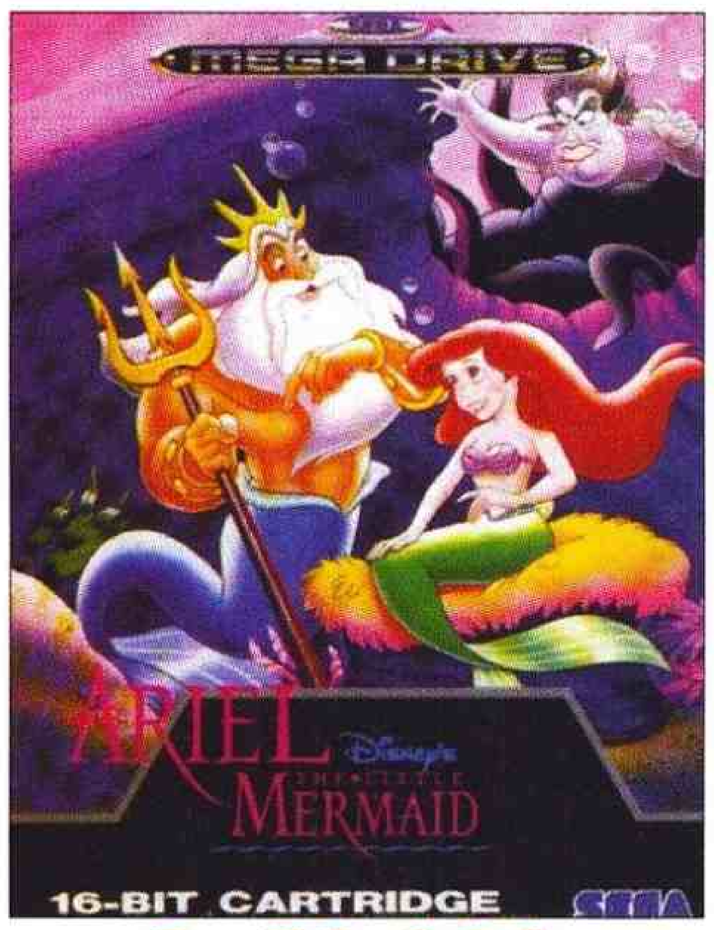
L. 59.000



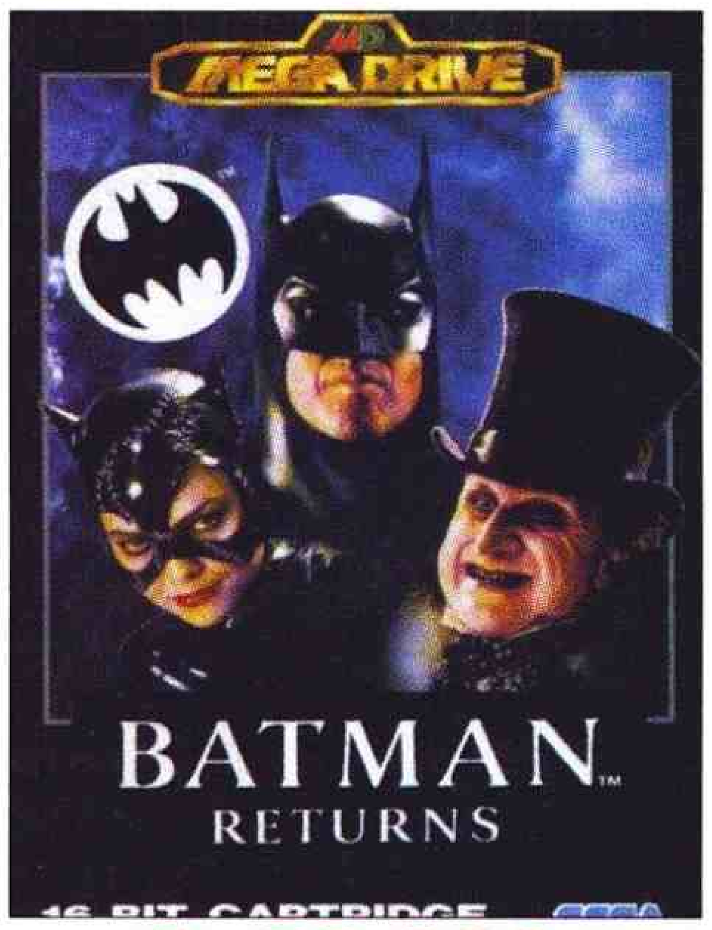
L. 49.000



L. 49.000

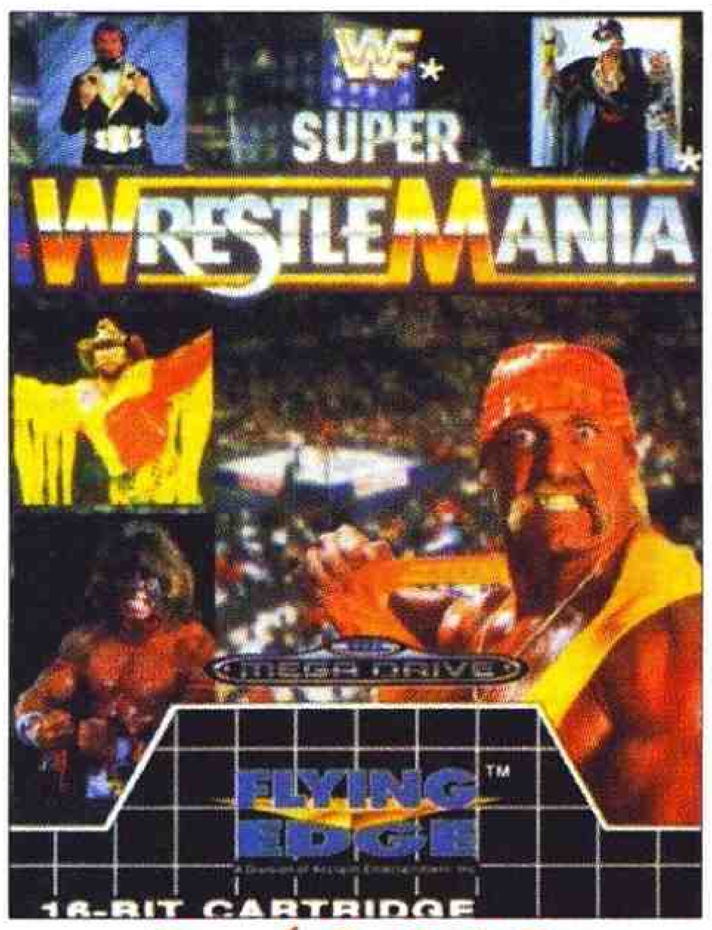


L. 59.000

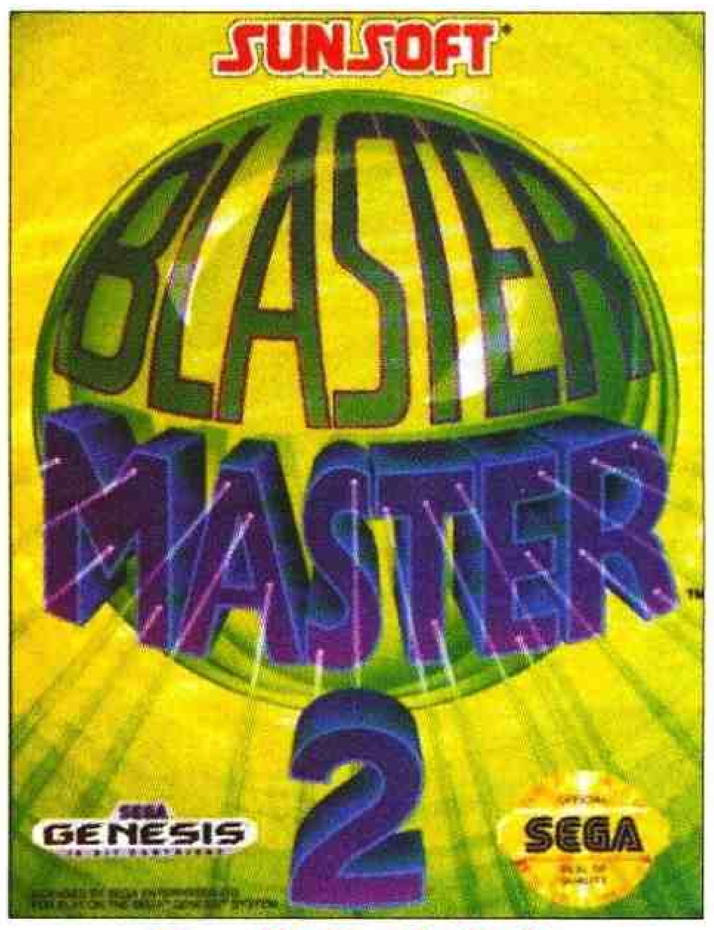


L. 59.000

L. 49.000

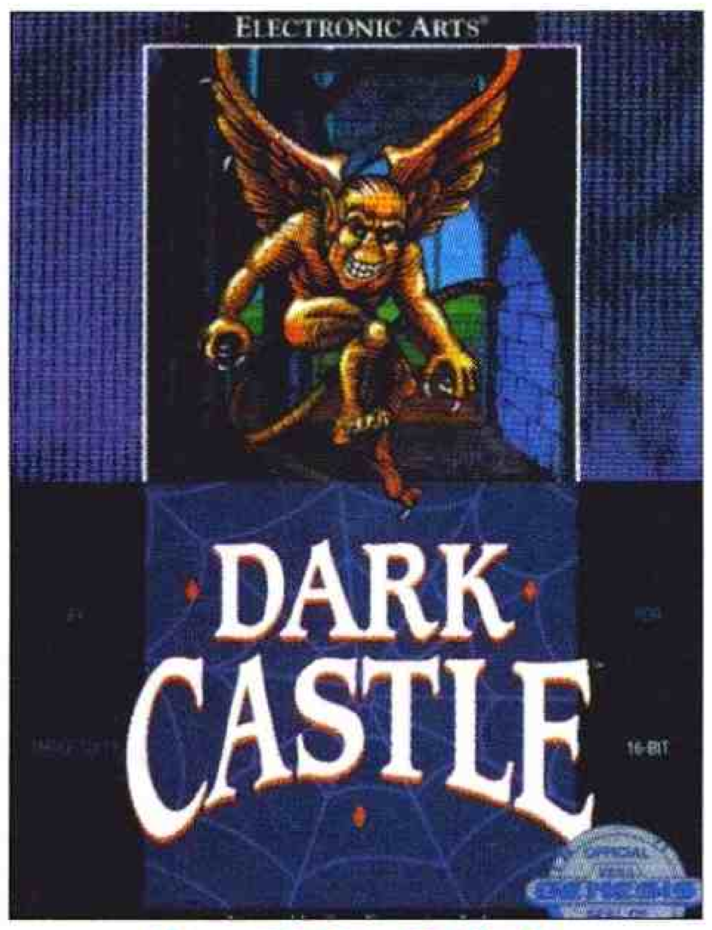


L. 49.000

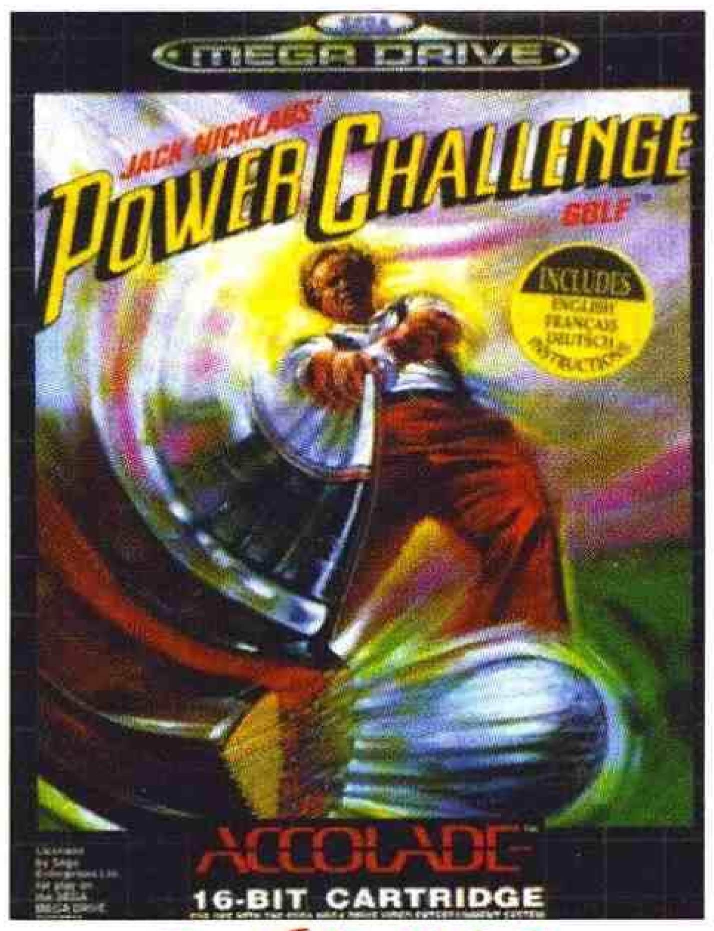


L. 39.000

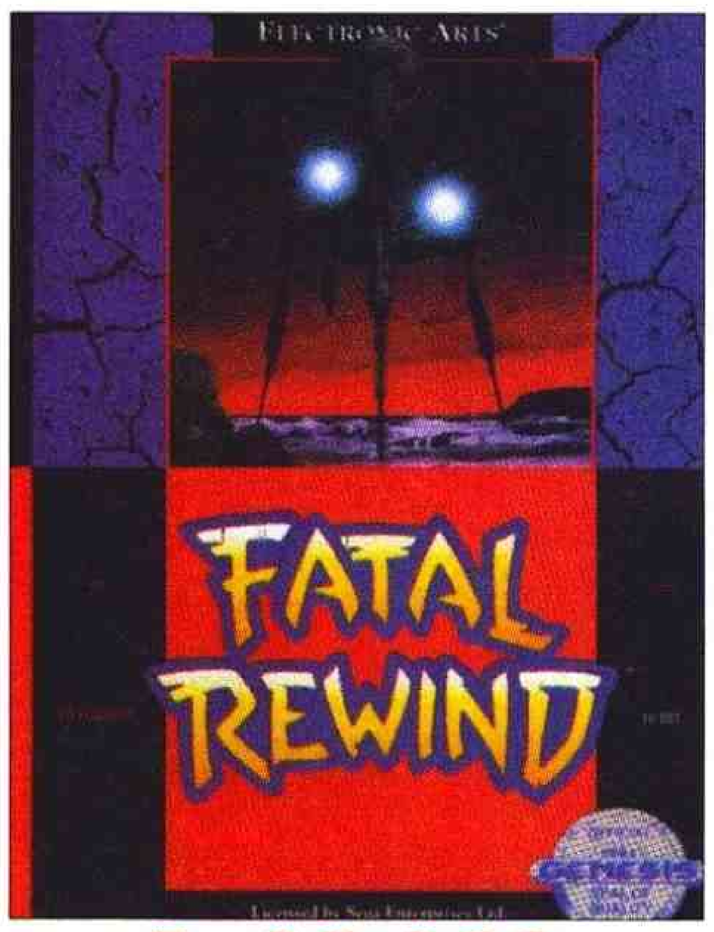
L. 39.000



L. 39.000



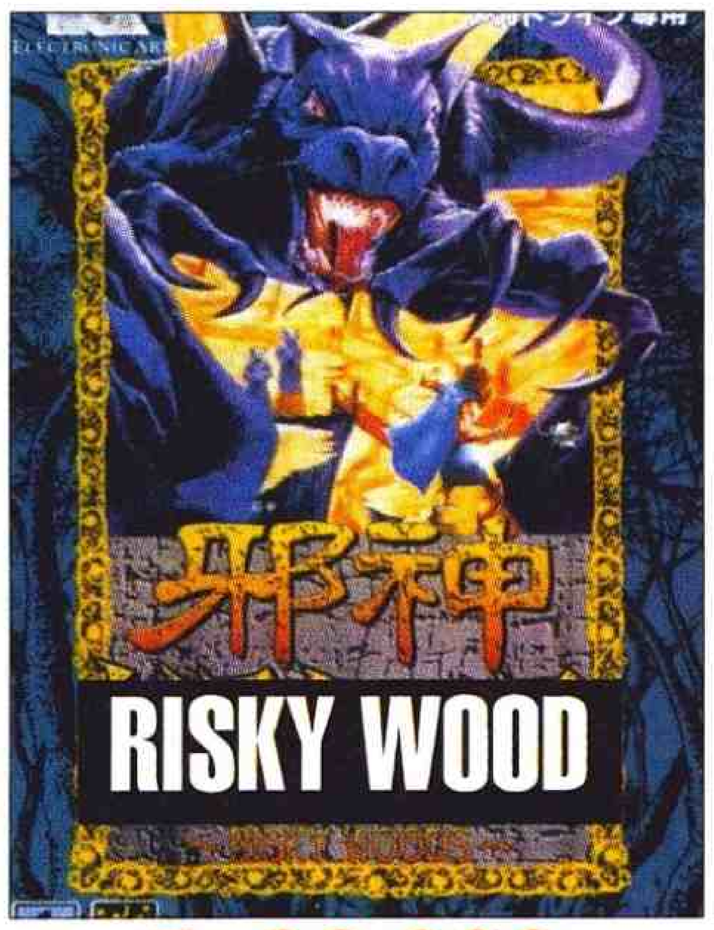
L. 69.000



L. 39.000

L. 49.000

L. 69.000



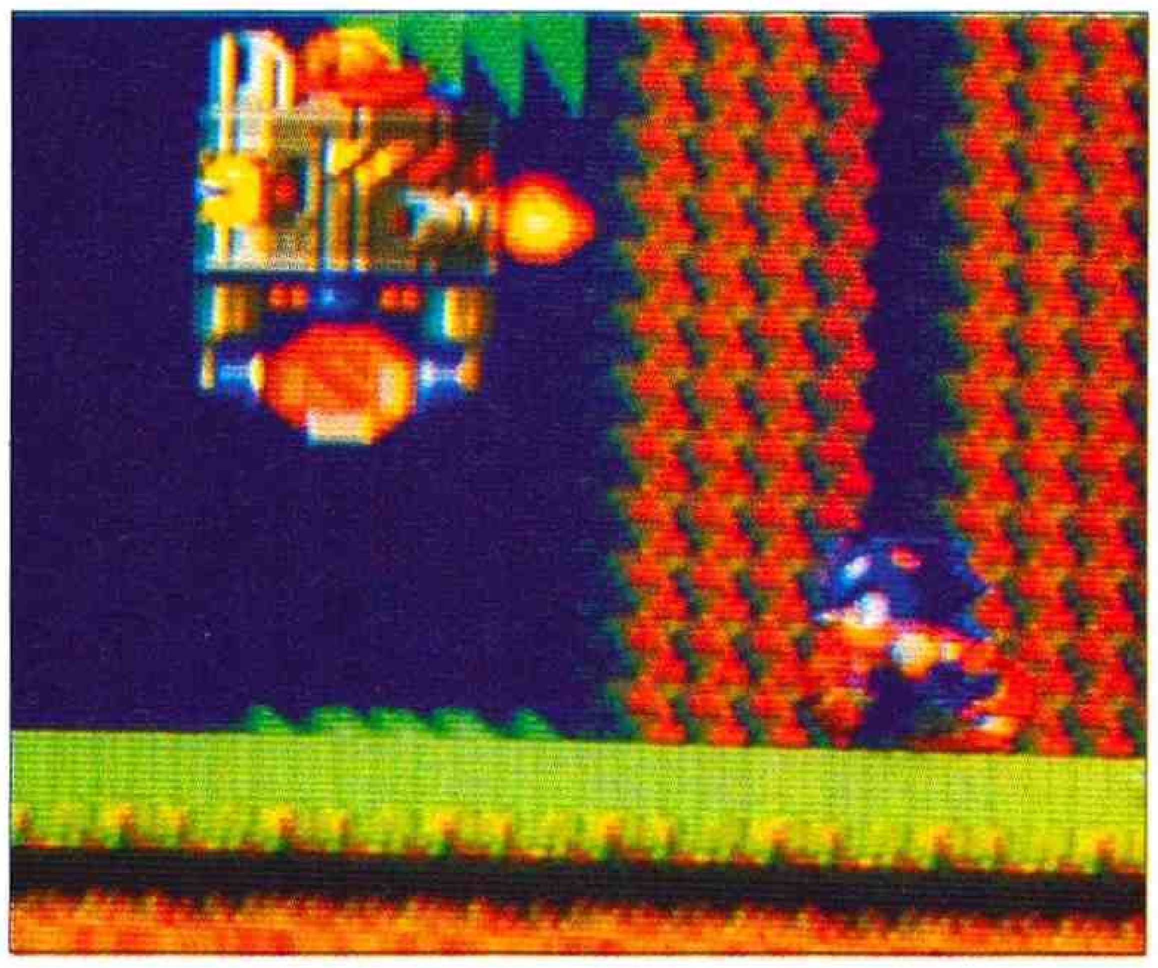
L. 29.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

Il cattivissimo Dottor Robotnik è tornato alla ribalta con la sua folle idea di conquistare il mondo! Questa volta ha deciso di rubare i misteriosi Smeraldi del Caos. Potrebbe, codesta, essere la fine dell'Isola del Sud? Se a qualcuno gliene frega, continui a leggere qui sotto.



Gli smeraldi rappresentano la fonte di vita per tutti gli esseri viventi, ma nelle mani del Dr. Robotnik potrebbero essere usati per potenziare bombe nucleari e armi laser. Il perfido dottore è riuscito a rubare gli Smeraldi Rossi del Caos e ora si trova in un universo parallelo, mentre l'Isola del Sud sta sprofondando nell'oceano. Sonic e Tails dovranno fare appello a tutta la super-velocità e super-agilità acrobatica di cui sono dotati, per fermare il malefico dottore e restituire armonia all'intero universo. *Sonic Chaos* può essere giocato in due modi diversi: se volete un'avventura più coinvolgente e meno facile, controllate Sonic, se invece volete un gioco tutto sommato più semplice, scegliete Tails. Di tanto in tanto, Sonic potrà usufruire di un paio di scarpe speciali che gli permetteranno di volare, inoltre inizierà il gioco con tre vite a disposizione e senza continua. Tails, invece, potrà sorvolare gli ostacoli più insidiosi servendosi della sua "coda-elica", inoltre comincerà il gioco con cinque vite e altrettanti continua a disposizione. Ricordatevi che solo Sonic salverà il Caos di Smeraldi nello stage speciale! (in che zenzo? NdRandom) Comunque, con entrambi i personaggi il divertimento è assicurato. Il vostro compito sarà quello di sfrecciare da una zona all'altra dell'isola e fermare il demente Dr. Robotnik. Ogni zona è suddivisa in tre livelli ricchi di piattaforme mobili e di trappole insidiose, oltre ai perfidi seguaci del dottore. Le zone da affrontare sono sei: Tourquoise, Gigapolis, Sleeping Egg, Mech a Green, Aqua Plant ed Electric Egg, per un totale di 18 livelli. Se esplorerete al meglio ogni livello (anche negli angoli più reconditi), troverete gli anelli che vi serviranno, oltre che per aumentare il punteggio, per proteggervi negli scontri con i nemici. In alcuni punti sono posti dei power-up sottoforma di monitor che, a seconda di quello che viene rappresentato sullo schermo, vi daranno differenti bonus: 10 anelli, scarpe supersoniche, invulnerabilità, vite extra e così via... Ora che sapete tutto, non vi resta che affrettarvi. Cartuccia inserita, Game Gear alla mano e... buon divertimento!

• Heidy

Un'utilissima molla meccanica vi aiuterà a raggiungere punti altrimenti inaccessibili.

Tails è impegnato nella ricerca dei diamanti. Con lui è più difficile riuscire a risolvere il gioco.

COMMENTO

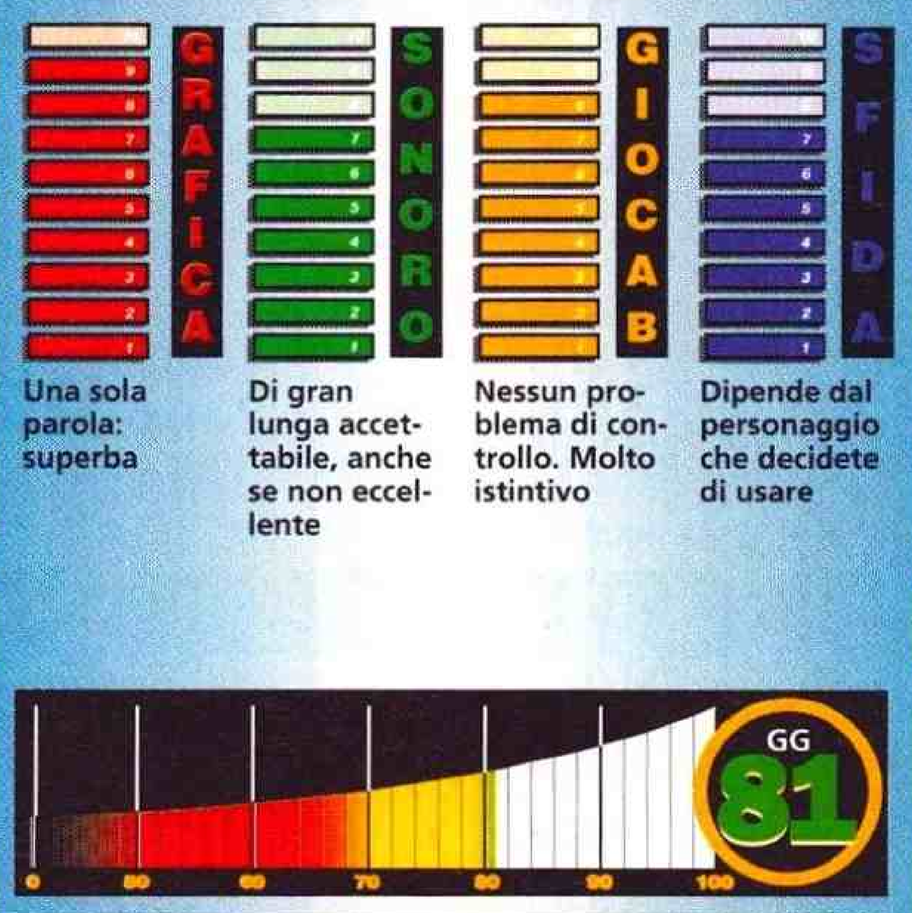
GG

Certo che, trattandosi di un gioco per Game Gear, è proprio un gran bel gioco. Veloce e frenetico quanto basta, ha come uniche pecche l'eccessiva facilità e l'assoluta, cronica mancanza di originalità.
Vi accorgerete anche voi di quelle che sono le potenzialità di questo gioco, nonostante sia una versione per GG. Una grafica eccezionale e perfetta, effetti sonori molto curati, una giocabilità più che ottima, una longevità assicurata. Insomma, tutto quello che si vorrebbe chiedere a un gioco è presente. Forse diventa troppo facile da finere a seconda del personaggio che decidete di utilizzare e, se proprio vogliamo essere critici fino in fondo, bisogna ammettere che non c'è nulla che lo elevi a gioco innovativo o a pietra miliare del suo genere. Comunque, se rientrate a far parte di quella categoria di giocatori che vivrebbe per tutta la vita a pane e platform non potete lasciarvelo sfuggire!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Sonic Chaos
Casa	Sega
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	2

PIATTAFORME



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

ECCO ALCUNI ESEMPI

SNES/FAMICOM	MEGADRIVE	MEGA CD
Dragon	Virtual Racing	Mortal Kombat
Sensible soccer	Nba Jam	Dune
Nba Jam	Art of fighting	Microcosm
Young Merlin	Dragon	Dragon's Lair

NEO GEO
Top Hunter - Art Of Fighting 2 - Speed Master

NINTENDO

• SuperNes	L. 270.000
• SuperNes + Gioco a scelta	L. 399.000
• SuperNes + Sensible Soccer	L. 399.000
• SuperNes + Street Fighter II Turbo	L. 399.000
• Neo Geo + 4 Giochi	L. 950.000

SEGA

• MD II+2 pad+Adattatore Univ.+gioco	L. 270.000
• MD II + 2 pad + Gioco a scelta	L. 359.000
• MD II + 2 pad + Aladdin	L. 330.000
• MD II + 2 pad + Street Fighter II S.c.e.	L. 399.000
• MEGA CD II + 7 Giochi	L. 590.000

OFFERTISSIMA DEL MESE

Street Fighter II S.c.e. per MD	L. 129.000
Aladdin per Super Nes	L. 99.000
Aladdin per Megadrive	L. 99.000

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD
AMIGA 32
3DO

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI I GIOCHI DEL MEGADRIVE, SUPERNES / SUPERFAMICOM

TELEFONA PER SAPERNE DI PIÚ AL N.
02/ 29402806

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

CJ Elephant FUGITIVE

Sapete qual è quella cosa che hanno gli elefanti e che nessun altro animale al mondo potrà mai sperare di avere? No? Vi arrendete? Eppure è semplice: gli elefantini!!!

Ecco un altro animale che entra a far parte del ricco mondo dei personaggi dei videogiochi. Intendiamoci, non è che non ne siano mai apparsi di elefanti, magari come comparse qua e là, ma non mi sembra proprio che, finora, ce ne sia stato uno che abbia avuto una parte da protagonista assoluto.

Il nostro proboscidato dalle grandi orecchie è, in effetti, un pachiderma africano che viene tenuto rinchiuso in uno Zoo a Londra e risponde all'inusuale (almeno per un elefante) nome di CJ, con pronuncia alla "tu vo' fa' l'americano": Si-gei. Dopo un po', come è prevedibile, il tipo si stufa di fare da attrazione per bambini svogliati e perditempo e decide di tentare la fuga. Prende con sé una scorta praticamente illimitata di noccioline (tutti sanno che gli elefanti ne sono molto ghiotti), un ombrellino e qualche bomba che, si sa, è sempre utile (dove se la sia procurata, rimanendo nello zoo, non ci è dato di sapere, ma pare che sia stato il frutto di un'amicizia con alcuni lupacchiotti irlandesi). Il "nocciolero più veloce del west" parte da Londra per cercare di raggiungere Parigi; dalla città dell'amore arriva sulle Alpi Svizzere e poi, da lì, fino a Roma, dove si imbarcherà per il Cairo, fino a riunirsi, se tutto andrà bene, alla sua famiglia che lo aspetta ansiosa nelle savane dell'Africa centrale.

Come avrete già intuito, si tratta di un platform abbastanza classico, anche se molto ben realizzato, soprattutto dal punto di vista grafico e per qualche spunto abbastanza originale, anche se non del tutto innovativo.

I livelli vanno man mano allungandosi e l'impegno necessario per risolverli aumenta gradualmente.

Forse sarà necessario giocare qualche partita semplicemente per imparare in maniera corretta a gestire i comandi e per imparare i "trucchi" del mestiere, ma una volta che sarete abbastanza tranquilli, potrete arrivare in breve tempo a terminare i primi due livelli...

Dopo le cose si fanno un po' più serie, comunque la giocabilità e il divertimento rimangono immutati.

Non è certo un titolo dotato esclusivamente di pregi, ma per gli estimatori del "salta-spara-abbassati-raccogli-salta ancora" potrebbe rivelarsi un acquisto decisamente interessante.

• *Scarlet*

Nelle fogne di Londra il nostro povero elefantino dovrà evitare topi e altre bestie strane!

Siamo quasi arrivati alla meta, ma ci aspettano ancora molte insidie qui in Africa! Usate la proboscide!

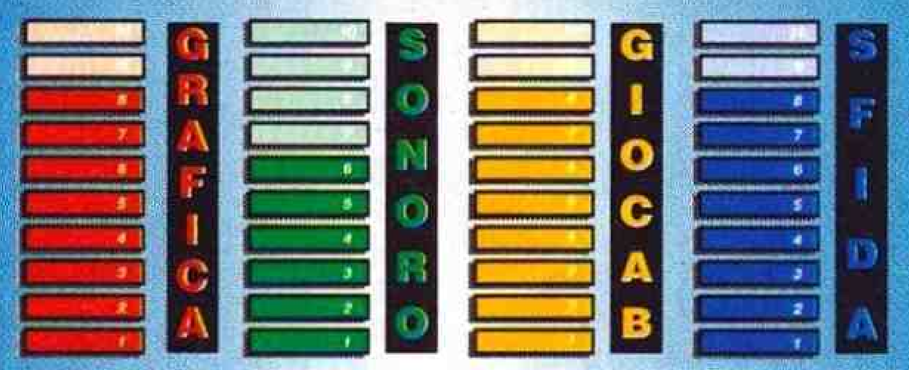
COMMENTO

Decisamente carino questo *CJ Elephant Fugitive* della Codemasters. Questa software house sta producendo dei giochi molto accattivanti, soprattutto dal punto di vista grafico-sonoro, ma con una notevole dose di attenzione anche alla giocabilità e al puro divertimento, particolari non da poco. Anzi, il fulcro effettivo di un qualsiasi tipo di gioco. Pur non avendo particolari innovazioni nel "concept" di base (tranne alcune simpatiche caratteristiche dell'elefante e delle sue armi), questo *CJ* ha dalla sua una simpatia estrema e una notevole cura dei particolari: l'elefante spara noccioline, ma ci vuole un po' prima che riesca a fiondarle con la potenza della proboscide; *CJ* può lanciare delle bombe rimbalzanti che faranno piazza pulita dei nemici; molti avversari sono dei topi che, come tutti sanno, spaventano a morte i poveri elefanti... Insomma, un titolo consigliato a tutti gli amanti dei giochi a piattaforme.

SCHEDA TECNICA

Titolo	CJ Elephant Fugitive
Casa	Codemasters
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

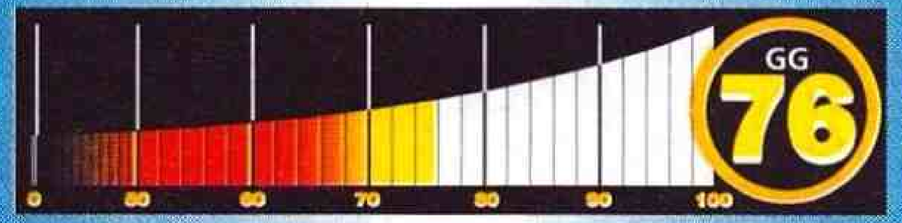


GRAFICA: Molto bella e realizzata con simpatia e attenzione

SONORO: Sufficiente, ma niente di eccezionale

GIOCAB: Ci vuole un po' per muoversi con disinvoltura

SFIDA: Buon livello di difficoltà e discreta longevità



SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

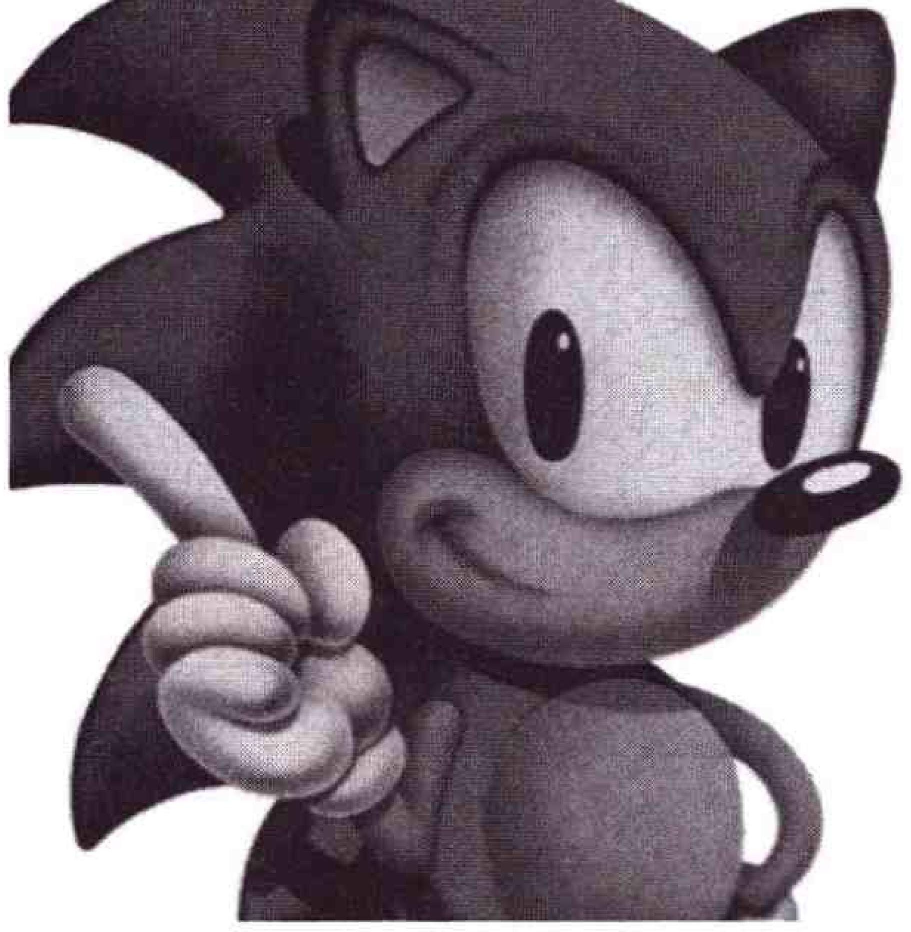
VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

A NAPOLI IL PRIMO CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE DI CORSI E TORNEI



ISCRIVITI AL

"GIOCO E STRATEGIA CLUB"

PER IL 1994

(TELEFONA PER INFORMAZIONI)

NEO GEO

FAVOLOSA PROMOZIONE

Magician Lord	100.000	Trash Rally	130.000
Riding Hero	100.000	Mutation Nation	130.000
Ninja Combat	110.000	Ninja Comm.	100.000
Cyber Lip	80.000	Androdunos	150.000
Top Golf	100.000	3 Count B.	190.000
Ghos Pilot	100.000	Fatal Fury II	250.000
King M. 1	130.000	Soccer Brawl	100.000
Blues Journey	100.000	Football Frenzy	250.000
Baseball 2020	130.000	W. Heroes II	250.000
Eight Man	120.000	Robo Army	140.000

NOVITÀ GIOCHI 3DO

ALONE IN THE DARK
LEMINGS - OUT OF THIS WORLD

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
LA PROMOZIONE E' VALIDA
FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

TUTTE LE NOVITÀ PER IBM - CD ROM - CD 32

AL SUD IL PIU' GRANDE CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI DI RUOLO, DI SOCIETÀ, DI SIMULAZIONE FANTASY E DI FANTASCIENZA ,WARGAME, MINIATURE E ACCESSORI.

VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE E ACCESSORI A PREZZI FAVOLOSI!

IMPORTAZIONE DIRETTA DI MODELLINI
CD AUDIO - GADGET - FILM DA USA E GIAPPONE

NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE
SUPERFAMICOM / SUPERNINTENDO

PERMUTA DIRETTA E C/VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

TAGLIANDO DA COMPILARE E SPEDIRE PER ISCRIVERSI AL

"GIOCO E STRATEGIA CLUB"

PER ULTERIORI INFORMAZIONI TELEFONARE

NOME: ....
COGNOME: ....
INDIRIZZO: ....
CITTÀ: .... CAP: ....
TELEFONO: ....
ETÀ: ....

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

PINBALL DREAMS

La parte più gloriosa del flipper è senza dubbio la sua estrema interattività. Ditemi voi un altro gioco in cui, oltre a intervenire con dei comandi, potete addirittura mutare le sorti della partita a suon di calci e scossoni!

Per quanto si continui a sfornare titoli emulatori del gioco meccanico più bello del mondo, il fascino dello scossone salva-pallina o del pugno infrangi-vetro rimarrà sempre relegato alla versione originale. Questa pratica è comunque molto pericolosa, non solo per il rischio di mandare in tilt la macchinetta, ma anche di causare danni irreparabili dalle spiacevoli conseguenze. Forse è questa la ragione principale che spinge i produttori a trasferire lo spirito del gioco nei videogame, molto più protetti e meno "interattivi". E devo dire che in *Pinball Dreams* l'emulazione ha raggiunto livelli inverosimili già nella sua prima incarnazione per computer. Ora il gioco si appresta a vivere una seconda vita su console, in cui ha conservato tutte le sue caratteristiche principali. Cominciamo col dire, per chi non lo conoscesse, che le tavole dei flipper sono ben quattro, ognuna caratterizzata da una particolare atmosfera, da grafica e sonoro diversi. Così, se nel flipper dell'orrore si devono commettere atrocità a suon di urla e musica da paura, in quello del far-west i viaggi sul treno a vapore vengono sottolineati da un'allegra musica del periodo. A parte questi particolari estetici, ciò che ha reso celebre il gioco è stata l'incredibile fluidità di scrolling dello schermo, che segue senza rallentamenti la veloce corsa della sfera argentata. L'effetto che ne deriva è stupefacente: un concentrato di azione frenetica e rapidità di reazione, che stimola continuamente i riflessi del giocatore, impegnato a seguire la pallina e a controllarne i rimbalzi con scossoni artificiali e, purtroppo, stereotipati. A differenza della versione per computer, lo scrolling dello schermo è stato migliorato o, meglio, si è ingrandito il tavolo e si è dotata di movimenti multidirezionali l'ipotetica telecamera che segue la pallina. L'effetto velocità è stato così aumentato, proprio come la sensazione di trovarsi davanti a un flipper vero e proprio, ma, per contro, è più difficile colpire la pallina, in quanto la visuale più ristretta fa vedere solo all'ultimo momento la posizione dei flipper (cioè delle bacchette). Questa volta, la politica del ritocco ad ogni costo si è rivelata controproducente, riservando il gioco a una fascia più ristretta di giocatori, quella dei patiti: solo la passione e la riscoperta dei punteggi (divenuti ormai insignificanti) potranno giustificarne l'eventuale acquisto.

La varietà dei bonus rende *Pinball Dreams* un piccolo capolavoro in ogni versione.

• Log

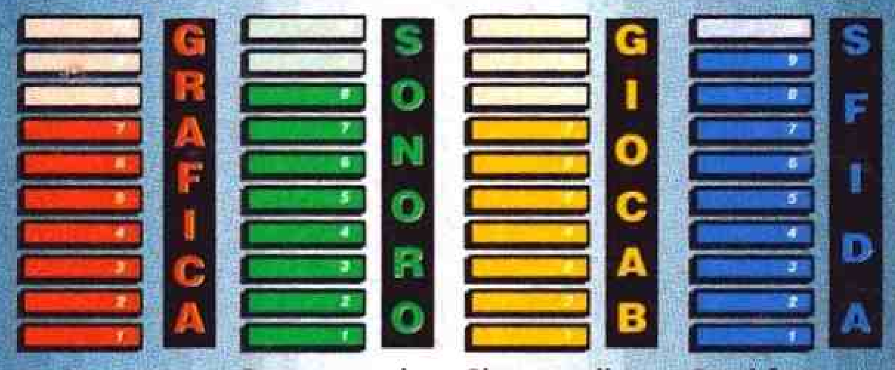
COMMENTO

Non capisco perché si sia voluto modificare la versione originale, già di per sé bella e molto giocabile. D'accordo migliorare i difetti di una precedente versione, ma questo discorso non valeva proprio per *Pinball Dreams*. In aggiunta, l'aspetto grafico presenta molta meno cura, sia nei colori che nella chiarezza dei contorni, e solo il sonoro può dirsi immutato. Avrebbe potuto conquistare l'attenzione di tutti quanti con un bel power-game, invece di essere adatto ai soli amanti del genere (ai quali, però, resta calorosamente consigliato, in quanto la sfida è assicurata, tra l'altro, dall'opzione a più giocatori). A vantaggio della longevità va anche il numero dei flipper e la loro costruzione articolata, che assicura bonus sempre nuovi e partite sempre più emozionanti. Insomma, il gioco rimane bello e divertente, veloce e frizzante, frenetico ed entusiasmante, pur essendo destinato a un numero ristretto di persone.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Pinball Dreams**
Casa	**Gametek**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1/8**
Continua?	**No**
Livelli di difficoltà	**1**

FLIPPER

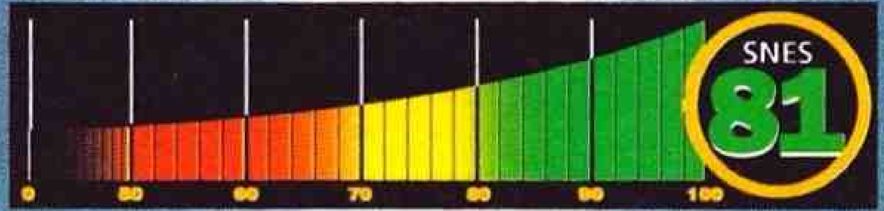


Grafica: Carina, ma meno curata rispetto alle precedenti versioni

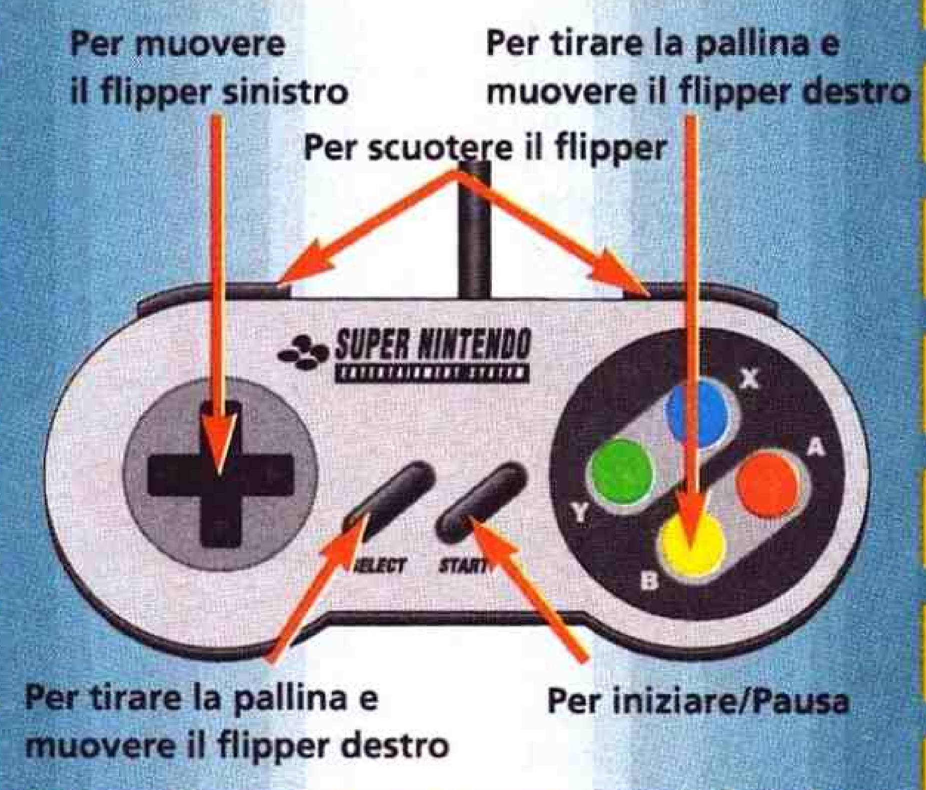
Sonoro: Buone musiche ed effetti sonori

Giocab: Sistema di controllo funzionale, seppure inizialmente scomodo

Sfida: Se vi fate prendere, non vi staccherete facilmente



SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

VIRTUAL SOCCER

COMMENTO

Come ho fatto già capire, la parte migliore di questo gioco risiede tutta negli elementi marginali, che purtroppo contano solo quando esiste un bel gioco. In questo caso servono solo a far illudere l'acquirente sfortunato che non ha letto queste righe, le quali, ben inteso, lungi dall'essere la parola divina, sono solo la semplice opinione di uno che con giochi di calcio ha a che fare ogni giorno. E poi, non dico che ogni simulazione debba essere il massimo del realismo, ma che almeno non sia frustante e poco divertente, cioè non abbia un'azione frammentata dai frequenti contrasti e priva di ogni possibilità di costruzione per inettitudine dei giocatori senza palla, che si muovono in relazione alla zona in cui si sta giocando, invece che alla posizione del pallone e di chi ne è in possesso. Di conseguenza, il modo più veloce ed efficace per fare gol è senza dubbio lo slalom gigante, cioè il dribblare l'intera squadra avversaria. Un vero peccato, perché con un campo innevato, sarebbe stato un bel gioco di sci!

SCHEDA TECNICA

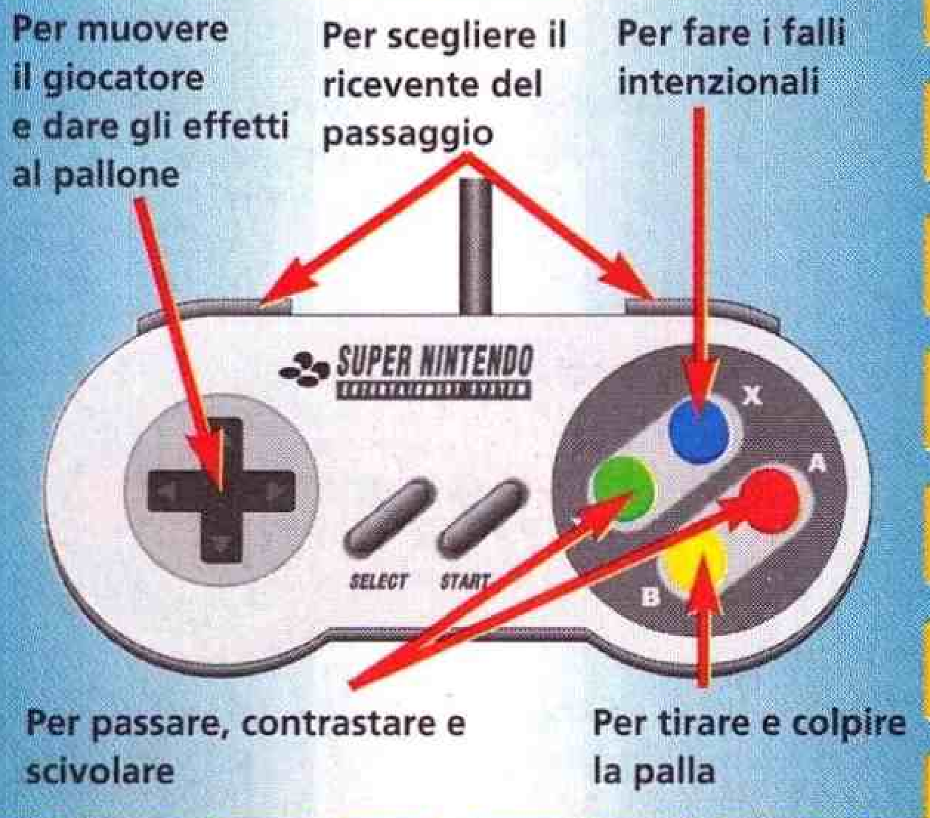
Titolo	**Virtual Soccer**
Casa	**Virgin**
Distribuzione	**Ufficiale**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Sì**
Livelli di difficoltà	**3**

SPORTIVO

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Carina, ma nulla di più	Buoni gli effetti del tifo	Controllo impreciso e incompleto	Noioso già dopo alcune partite

SNES 54

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

Nella sezione della scelta della formazione è possibile selezionare le nazionali di tutto il mondo.

Seppur mostrata bene, l'azione di gioco non è mai massimo del divertimento.

Con un nome così, la mia immaginazione mi suggerisce una simulazione di calcio spettacolare, realistica, con mille inquadrature e una incredibile dinamica di gioco. In parole povere, il calcio vero su console.

Questo però è tutto quello che si crea nella mia testa, frutto del mio fantastico viaggio nel pensiero, che inesorabilmente viene a scontrarsi con quello che si cela dietro a un titolo a effetto come *Virtual Soccer*, una sostanza di ben altra dimensione. Per essere sinceri la presentazione e le molte opzioni possono far pensare a qualcosa di eccezionale e immettere nel giocatore quello stato d'ansia particolarmente vibrante, che lo porta a passare in rapida rassegna le scelte tecniche per entrare velocemente nel vivo del gioco, che si rivela però una triste realtà. Inutile parlare di un modello di inquadratura, perché è possibile giocare sia con il campo in verticale che in orizzontale (mi ricorda qualcosa!), anche se la prospettiva mostra i giocatori sempre per intero, proprio come nel celebre *Striker*. Tuttavia le onnipresenti zoomate e rotazioni del mode 7 consentono al giocatore di avere sempre la migliore inquadratura in quelle fasi di gioco in cui è necessario apprezzare al meglio la posizione dei compagni di squadra, cioè su tutti i calci da fermo e le rimesse in gioco. Durante l'azione di gioco, i modi di prendervi parte sono i "soliti": svariati interventi, tra i quali è però degno di nota il fallo volontario, che non è una semplice scivolata sulle gambe dell'avversario, ma una decisa e cattiva trattenuta ai suoi danni. Naturalmente, il pericolo maggiore di questo intervento è rappresentato dal famelico arbitro, ma sia sa, in casi estremi ci vogliono estremi rimedi. Apprezzabilissimi anche i diversi scontri in campo, che possono generare ferite lievi massaggiabili dal medico, o traumi tanto seri da far intervenire la barella. Purtroppo l'azione di gioco è una vera delusione, a cominciare dalla scarsa controllabilità della sfera, all'imprecisione e all'inefficacia dei tiri a disposizione, continuando con l'apatia dei compagni di squadra e finendo con l'impossibilità di impostare una vera manovra di attacco. Per non parlare della strana preparazione dei portieri, che parano l'impossibile e si lasciano passare tiri da bambini di cinque anni. E poi, scusatemi l'insistenza, è insopportabile vedere la palla scomparire nella porta al momento del gol, quando la cosa più bella del calcio è vedere la rete riempirsi e gonfiarsi. Sembra quasi che i programmatori si siano impegnati al massimo per creare le ottime opzioni - tra cui vorrei ricordare la possibilità di scegliere le condizioni atmosferiche, di costruirsi la squadra e il torneo - ma che si siano dimenticati di dare consistenza al gioco vero e proprio, o comunque che l'abbiano fatto con una certa superficialità. Che ci volete fare, prima o poi arriverà anche sul SNES il calcio da Power Game, o no?

• *Log*

PELÉ!

Il calcio non ha solo una lunga e ricca storia, ma anche un mito: Pelé. Il giocatore brasiliano più forte di tutti i tempi, famoso anche per una sua comparsa nel film 'Fuga per la vittoria', ha prestato il suo nome e la sua immagine a un nuovo gioco di calcio. Avrà fatto bene?

No!!! Oddiomio, oddiomio, ma che diavolo è successo? Ma chi accidenti si è permesso di infangare il nome del grande e onnipotente Edson Arantes Do Nascimiento? (E chi è? NdR) (È il vero nome di Pelé, NdLog) (Aahhh, Ndr)
Dopo l'indigestione natalizia di titoloni dedicati al calcio, ci devono essere dei reali motivi per far sborsare altri soldi per l'acquisto di un nuovo gioco del genere. E questi non ci sono, perché il titolo in questione non è affatto nuovo e non presenta nessun tratto originale in grado di attirare l'attenzione di qualcuno, ma solo tecniche di realizzazione già viste e, in questo caso, mal sviluppate. Cominciamo dalla visuale, che, come si può notare dalle foto, se il campo non fosse ribaltato, sarebbe identica a quella di *Fifa*. Tuttavia, la porzione di campo mostrata è un po' più grande e consente un'immersione totale nell'azione di gioco, un contatto più diretto con il videogioco stesso, con il conseguente rovescio della medaglia rappresentato dalla difficoltà di pianificare il gioco dal punto di vista tattico. Tutto ciò potrebbe essere sorvolato, anche se con grandi sforzi, senonché il gioco non fosse stato corredato da una giocabilità scarsa e un aspetto decisamente scadente. Sia per la poca precisione e velocità dei movimenti dei giocatori, sia per la poca immediatezza dei controlli dei tiri, il sistema di controllo si rivela troppo macchinoso e poco funzionale. Sia per la grafica poco pulita e mal disegnata, che per un sonoro confuso e irreale, il gioco non offre gli aspetti tecnici degni di essere presi in seria considerazione. Se proprio si vuole salvare qualcosa di questa cartuccia, lo si deve cercare tra gli elementi marginali della cartuccia, ossia nei sette schemi di gioco accompagnati da un breve commento di Pelé, nelle diverse caratteristiche che personalizzano squadre e calciatori e nella svariata natura delle quaranta squadre di club presenti nel gioco, provenienti da diverse parti del mondo.
O ancora, negli interventi arbitrali e nelle scenette di gioia dei giocatori dopo un gol segnato, che avvengono con brevi sequenze digitalizzate e che hanno solo il merito di frammentare l'azione. Comunque sia, sono aspetti decisamente futili, perlomeno secondari in un gioco privo di essenza, senza un reale contenuto in grado di coinvolgere il più accanito fan di simulazioni calcistiche e che, in fin dei conti, non fanno altro che abbassare il livello già scadente del gioco.
Da dimenticare.

• Log

L'azione di gioco non è mai priva di confusione inoltre la rete della pota sembra fatta di granito puro!

Nonostante il gran numero di squadre selezionabili il gioco è una gran delusione.

COMMENTO

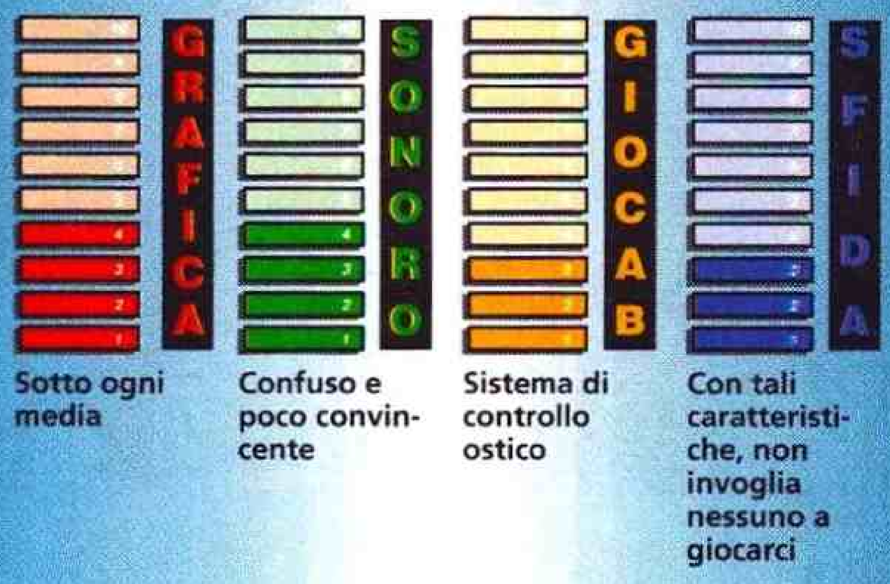
MD MEGADRIVE

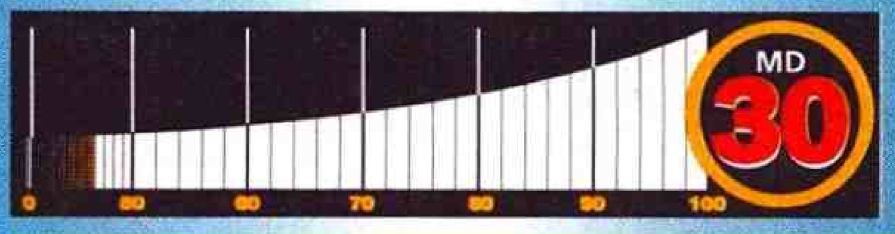
Potrei martellare il gioco dal punto di vista della sua inconsistenza, o forse dovrei elencare i falliti tentativi di inserire accorgimenti innovativi, ma vorrei dire una sola cosa per lapidarlo definitivamente: il fatto è che *Pelé* è semplicemente brutto! Cosa potrei aggiungere di più a un tale e definitivo commento: che non dovreste comprarlo? Che dovreste starne alla larga? Che se volete fare uno scherzo a un vostro amico, adesso sapete cosa regalargli? Penso che siate ormai ben preparati per subire questa menata e sappiate benissimo che l'unico merito di questo gioco sia stato quello di offuscare il nome del grande Pelé e di farvi rendere conto come sempre più le software-house cerchino ogni tipo di espediente pur di occupare un minimo spazio nell'enorme mercato delle console. Giudizio critico: tavanata galattica.

SCHEDA TECNICA

Titolo	**Pelé Soccer**
Casa	**Accolade**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**SI**
Livelli di difficoltà	**3**

SPORTIVO





SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

NEWS e SUPEROFFERTE

FAX 051-344.906 o 345.100

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

LE ULTIMISSIME

GAMEBOY		GAMEGEAR	
TOTAL CARNAGE	(MALIBU)	X-MEN	(SEGA)
IL TAGLIAERBE	(T.H.Q.)	SIMPSON 4	(ACCLAIM)
THE SIMPSON 4	(ACCLAIM)	MICRO MACHINES	(Codem.)
CRAZY CHASE	(TAITO)	ANDRE AGASSI TENNIS	
WWF WRESTLING 4	(FCI)	BARBIE	(HI-TECH)
CHAMPIONSHIP POOL		BLACK JACK	(SEGA)
ALFRED CHIKEN	(Mindscape)	POKER	(SEGA)
ROAD RASH	(OCEAN)	GP RIDER	(SEGA)
ZOOL	(GAMETECH)	SOLITAIR	(SEGA)
METAL MASTER	(Elec.Brain)	MICKEY MOUSE 3	(Hi-Tech)

LE OFFERTE SPECIALI

MEGADRIVE	
AGASSI TENNIS	L.65.000
LAKERS VS CELTICS	L.75.000
OLYMPIC GOLD	L.59.000
LHX ATT.CHOPPER	L.59.000
KRUSTY'S HOUSE	L.59.000
KID CHAMALEON	L.59.000
CORPORATION	L.59.000
ARIEL -la sirenetta	L.59.000
WONDERBOY 3	L.49.000
PHELIOS	L.49.000

TELEFONA SUBITO PER CONOSCERE LE ALTRE OFFERTE SU MEGADRIVE-SUPER-NINTENDO-GAME-BOY-GAMEGEAR!!!!!!

051-343.504

RIDDICK BOWE BOXING

Dopo lunghi anni di attesa la "noble art" di Cassius Clay sbarca sul SNes: sarà un gioco O.K. oppure uno da K.O. tecnico al primo round?

La Boxe è uno dei più antichi sport praticati dall'uomo, e da sempre ha fatto discutere. C'è chi dice che è diseducativa, chi dice che è solo violenza gratuita (mica tanto "gratuita", se consideriamo i faraonici ingaggi) ma molti sostengono che è lo sport più vero che l'uomo abbia creato! Tralasciamo quindi le considerazioni morali su questo sport e prendiamo in esame *RBB*!
È da molto che si aspettava una versione di pugilato sul SNes, che magari sfruttasse le rotazioni del Mode 7 e le sue possibilità grafiche. Purtroppo questo è stato fatto solo in parte: infatti se è vero che non si intravede neanche l'ombra del M7, è anche vero che tutte le schermate sono state curate nei minimi particolari, con grande riguardo per la muscolatura dei pugili. La parte graficamente migliore del gioco non è però il combattimento, forse un po' troppo statico per una macchina come il SNes, ma la parte manageriale. Voi potrete controllare l'intera carriera di un Rocky Marciano fatto in casa. Prima di tutto, dovete materialmente creare ex novo un vostro boxeur, dal taglio di capelli al colore dei calzoncini. Fatto ciò gli darete un nome e assegnerete le proporzioni tra le tre caratteristiche base del vostro personaggio, cioè Power (la forza dei vostri pugni e la resistenza a quelli dell'avversario), Speed (la velocità sia sul ring che nel recuperare le forze) e Stamina (l'energia del personaggio). A questo punto avrete finito la "costruzione" del vostro personaggio che sarà pronto al battesimo su un infuocato ring contro uno degli altri venticinque pugili che ambiscono al trono di Bowe, cioè la corona dei Pesi Massimi. Toccherà a voi "muovere la classifica" e sfidare più avversari possibile per aumentare le vostre capacità. Infatti, terminato l'incontro (sia con un successo che con una sconfitta) dovrete scegliere se allenarvi con il sacco, saltando la corda o scegliendo di mangiare delle vitamine con cui accrescerete il vostro status fisico. Una volta che il vostro atleta è pronto, potrete affrontare e massacrare l'avversario: state però attenti alla vostra stamina, perché durante l'incontro non avrete molte possibilità di recuperarla, e dovrete aspettare il riposante break per riprendervi un po', magari dando un'occhiata alle statistiche! Se alla fine dei dodici round nessuno dei due intrepidi boxeur avrà mandato al tappeto l'avversario lasciandocelo per più di dieci secondi o atterrandolo per tre volte durante lo stesso round (K.O. tecnico) il vincente verra' deciso ai punti, cioè dal numero di pugni andati a segno.

• *Mystere*

Bel colpo, ma tenete d'occhio l'indicatore dei danni subiti perché altrimenti potreste subire troppo .

Uno scontro fantasma ma utile per scoprire i punti deboli di un vostro avversario.

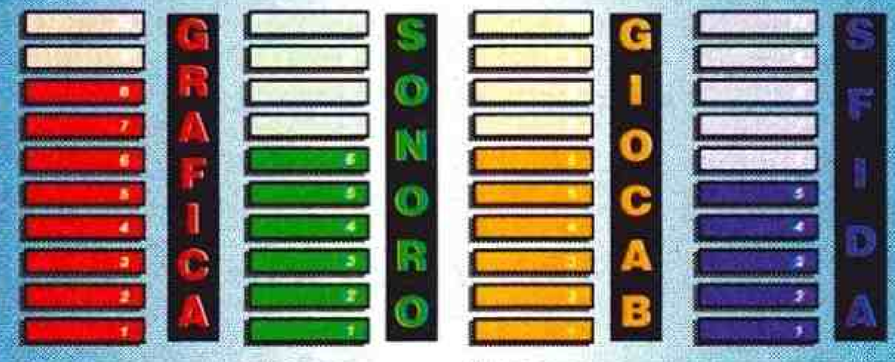
COMMENTO

La caratteristica meglio curata di questo gioco è stata di sicuro la grafica. Tutte le schermate sono ben curate e colorate, mentre l'azione (se così si può chiamare) è fluida, ma piatta. Dopo pochi incontri inizierete a soffrire di stress da ripetizione, e ben presto inizierete quasi a giocare meccanicamente. Se si esclude questo difetto, di non poca importanza, la cartuccia si rivela un buon esordio della boxe sul SNes che può essere notevolmente migliorato. Qualche rotazione in piu' sul ring (tipo *Super Basketball*, vi ricordate che emozioni e che frenesia di gioco? Mai vista tanta realisticita' in un gioco,) non avrebbe certo dispiaciuto, e magari avrebbe reso il gioco un po' più longevo! L'idea dell'esonero per raggiunti limiti di età non è male ma sembra troppo una corsa ai ripari. Si poteva infatti pensare a qualcosa di più originale come infortuni e pausa di recupero per il vostro personaggio. Il voto (79%, NdR) deve però essere preso con le molle! Infatti il gioco potrebbe piacere sul serio agli amanti del genere e, nel contempo, essere detestato dagli altri videogiocatori!

SCHEDA TECNICA

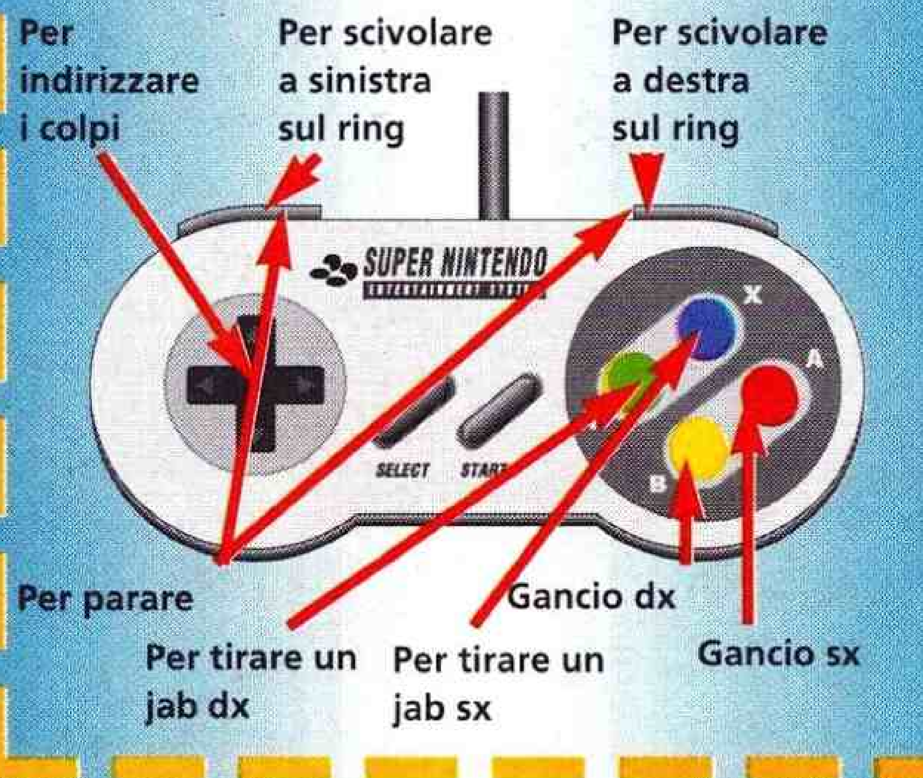
Titolo	**Riddick Bowe Boxing**
Casa	**Extreme**
Distribuzione	**Import**
N°Giocatori	**1/2**
Continua?	**Salva cinque personaggi**
Livelli di difficoltà	**1**

PICCHIADURO



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Stupenda e ben gestita anche durante il combattimento	Discreto sonoro e ottima voce digitalizzata dell'arbitro	Buona se giocato da solo, ottima se in compagnia.	Vi potreste stancare un po' troppo presto

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

SPIDER-MAN X-MEN

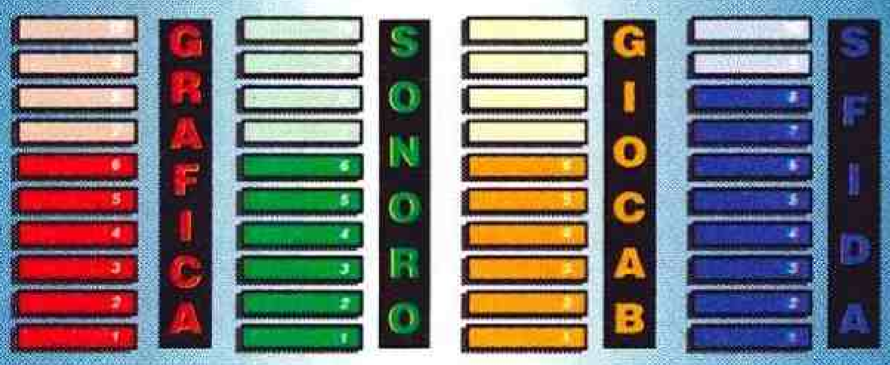
COMMENTO

Non riesco proprio a capire come si possa insistere così tanto su un concetto ormai privo di sostanza, su un argomento ormai esaurito come quello dei giochi di Spidy. Presto uscirà il film, che sarà probabilmente diretto da James Cameron, ma continuare a usare la figura di Peter Parker è un concetto ormai obsoleto. D'accordo, l'inserimento di nuovi personaggi dà un pizzico di varietà all'azione, che addirittura potrebbe attrarre molti fan dei personaggi dei fumetti che vengono chiamati in causa, e i pochi amanti delle vicende videoludiche di Spiderman, ma purtroppo non sono stati forniti nemmeno i mezzi tecnici per raggiungere un buon risultato, sia sul piano grafico e che su quello del sistema di controllo, che è senza dubbio al di sotto della media. Insomma, quel che sto cercando di fare è mettervi in guardia da un acquisto sbagliato, che posso sintetizzare così: c'è di meglio, ma se siete fan spudorati (e a giudicare da come viene bistrattato il vostro eroe dovreste smettere di esserlo)... i soldi sono i vostri!

SCHEDA TECNICA

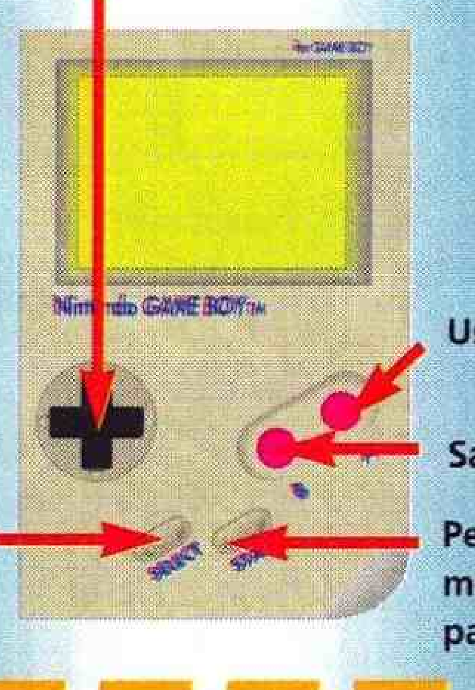
Titolo	Spiderman X-Man
Casa	Ljn
Distribuzione	Import
N°Giocatori	1
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

AZIONE



Grafica	Sonoro	Giocabilità	Sfida
Poco convincente l'animazione dei personaggi	Le solite musichette...	Sistema di controllo impreciso	Se vi acchiappa, vi intrippa

SOTTO CONTROLLO



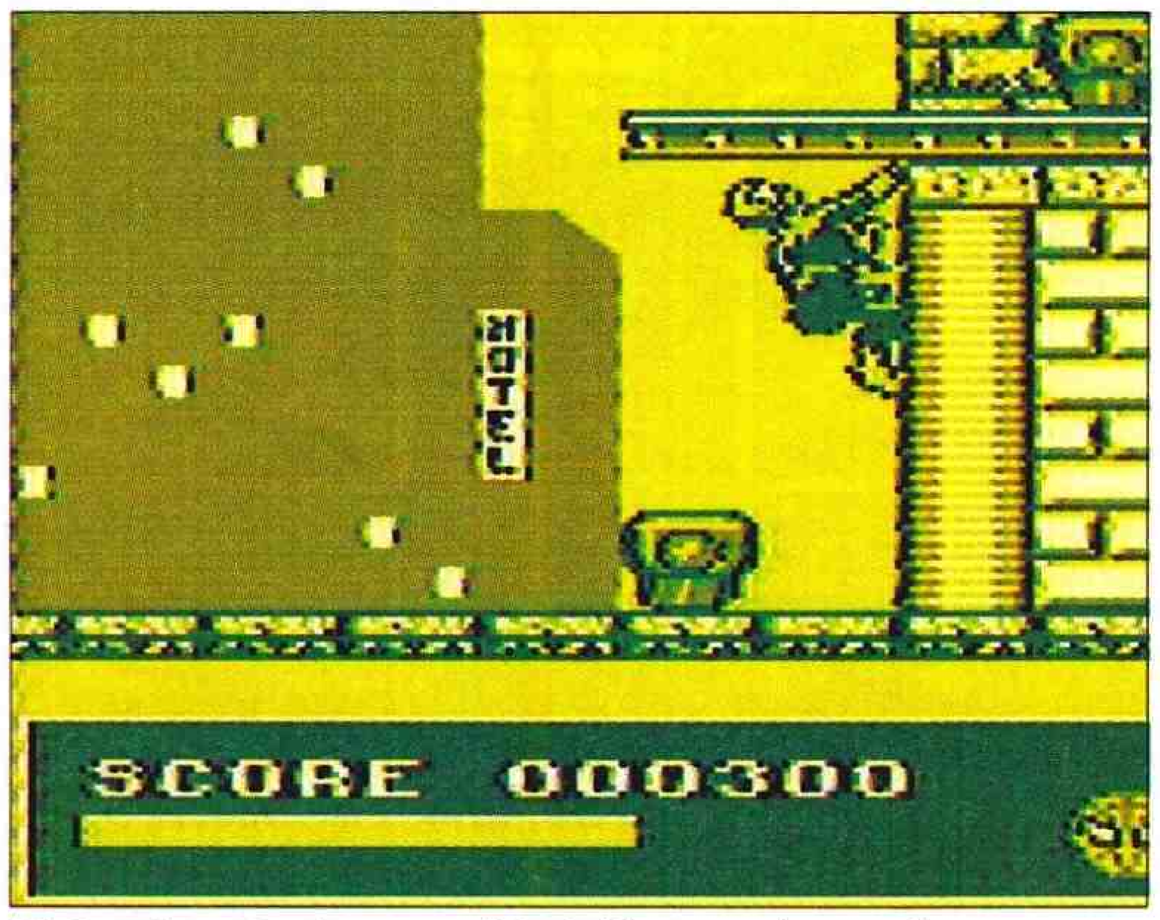
AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

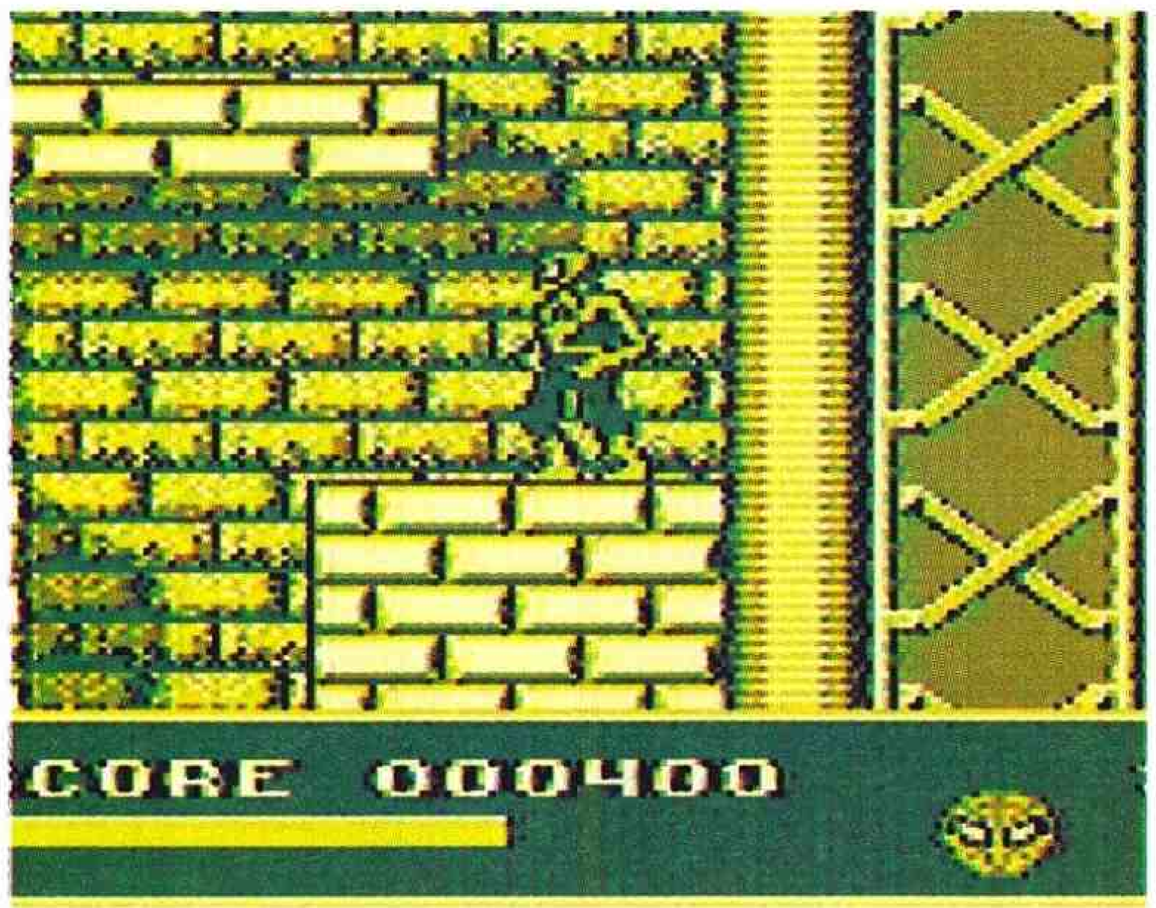
Da oggi, l'Uomo Ragno e gli X-Man non avranno più in comune solamente l'apparizione mensile in edicola, ma anche un videogioco. Un'avventura videogiocosa all'insegna della lotta contro il male e i malintenzionati...

È un compito nobilissimo quello che svolgono quotidianamente i super-eroi: combattere le forze del male. Solitamente le loro avventure hanno luogo separatamente, in posti e contro nemici differenti, ma nei momenti davvero critici sono necessari sforzi collettivi, specie contro persone terribilmente malvagie, giusto come il signor Arcade, un fanfarellone e birbantello con la mania dei sequestri, che ha intrappolato i quattro del team degli X-Man nel suo edificio del dolore e del piacere. Rinchiusi e torturati, ai quattro non è rimasto altro da fare se non urlare di disperazione e sperare di essere sentiti dagli ignari passanti. Per loro fortuna, quel bell'uomo dell'uomo-ragno passeggiava nei dintorni e ha udito tale schiamazzo, scoprendo che la fonte era nel quartier generale del tipo strano e subdolo, ricco ma delinquente, elegante e lurido allo stesso tempo. Ecco, in una sintesi, alla Apecar (Random perdonami, non lo faccio più!), l'antefatto dell'inizio del gioco che vede il giocatore nei panni dell'intrepido eroe dalle tele di ragno, con il compito iniziale di eludere la sorveglianza elettronica dell'edificio di Arcade e liberare i quattro moschettie.. cioè i quattro X-Man. Una volta affrontata questa prima missione, il giocatore ha nelle mani le sorti di tutti e cinque i supereroi, che devono essere condotti, attraverso i loro cinque differenti livelli, al fine di farli trovare nuovamente assieme in vista del maxi-scontro con il perfido Arcade. Naturalmente, con ognuno di loro è possibile affrontare i nemici con armi e tecniche di combattimento diverse, proprio perché a ogni personaggio è stato riservato un livello che mette a dura prova le sue abilità e la bravura del giocatore nel capire come meglio usare le distinte tecniche. Nonostante la presentazione sembri descrivere un gioco piuttosto promettente, la reale sostanza del titolo in questione può tranquillamente essere etichettata con un sonoro "Che barba!", dal momento che non offre nulla di più delle precedenti avventure di Spiderman, con le quali condivide la struttura e il tipo di azione. Insomma, dai tempi del primo capitolo della saga la situazione non è per niente migliorata. Anzi, pare ormai che ci si affidi sempre più alla notorietà dei fumettosi protagonisti per avere ragione di un mercato sempre più esigente. Se mi permettete un giudizio sintetico, posso archiviare questo gioco con un NULLO!

• *Log*



Naturalmente, le capacità dell'arrampicamuri sono sempre utili per uscire da situazioni poco piacevoli.



L'Uomo Ragno, compagno di mille avventure, si muove nei meandri del QG del cattivissimo Arcade.

Griphon Enterprise

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO DI: **DATEL ELECTRONICS** e **COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.**

Presents
Bubble Game

Magic Bubble il Puzzle Game più bello del mondo sul tuo MEGA DRIVE

Disponibile nei migliori negozi

Aquista una cassetta di Magic Bubble, spedisci il bollino che troverai sulla confezione del gioco insieme alla foto del televisore con il tuo punteggio massimo raggiunto e una tua foto formato tessera completa di dati anagrafici e vincerai **n° 1 MEGA CD** La classifica verrà aggiornata di volta in volta e apparirà sulle riviste specializzate

La gara avrà termine il 1° dicembre 1994.

Finalmente **ACTION REPLAY** (l'adattatore definitivo) è qui.

- più **ENERGIA**
- più **LIVELLI**
- più **POTENZA**
- più **VITALITA'**

Più immagini, vite infinite, illimitata energia, effetti speciali, extra carburante/munizioni. Diventa invincibile con ACTION REPLAY.

- MEGA DRIVE
- SUPER NINTENDO
- GAME GEAR
- GAME BOY

Quando il gioco si fà duro ACTION REPLAY scende in campo.

E inoltre **DATEL ELECTRONICS** è anche:

CDX
Rende compatibile tutti i CD provenienti da qualsiasi nazione sul tuo MEGA CD

PRO UNIVERSAL ADAPTER
Ti permette di utilizzare le cartucce americane e giapponesi codificate e protette sul SUPER NINTENDO e MEGA DRIVE

LE NOSTRE FANTASTICHE OFFERTE Disponibile nei migliori negozi **LE NOSTRE FANTASTICHE OFFERTE**

GAME BOY

Batman	65.000
Humans	65.000

GAME GEAR

Alesta II	55.000
Green Dog	65.000
Robocop VS Terminator	75.000
Jungle Book	75.000

MEGA CD

Sonic CD	90.000

NEO GEO

- Fatal Fury Special
- Samuray Shodown
- World Heroes II

MEGA DRIVE

Asterix	110.000	(Euro)
Rocket Knight Adventure	90.000	(Jap)
Jurassic Park	80.000	(Jap)
Gunstar Heroes	85.000	(Jap)
Ultimate Soccer	65.000	(Jap)
Mc Donalds Treasure Land	55.000	(Jap)
Nhl Hockey '94	95.000	(Euro)
Ninja Turtles Hyper Stone	80.000	(Euro)
Bubsy	80.000	(Usa)
Dracula	110.000	(Euro)
B.O.B.	75.000	(Usa)
Jungle Strike	95.000	(Usa)
Aladdin	115.000	(Euro)
Sensible Soccer	115.000	(Euro)
Street Fighter II C.E.	125.000	(Euro)

SUPER NINTENDO

Super Formation Soccer	75.000	(Jap)
F1 Circus	75.000	(Jap)
Tetris + Bombliss	90.000	(Jap)
Yoshes Cookie + Pupazzo (20 cm) di Yoshy	90.000	(Jap)
Flying Hero	100.000	(Jap)
Super Bomberman	95.000	(Jap)
World Hero	120.000	(Jap)
Art of Fighting (ECCEZIONALE)	110.000	(Jap)
B.O.B.	75.000	(Usa)
Super Mario All Star	100.000	(Usa)
Last Action Hero	95.000	(Euro)
Pop Twin Bee	90.000	(Euro)
Ninja Turteles Tournament Fighter	120.000	(Euro)
Final Fight II	100.000	(Jap)

TELEFONATECI per i titoli del 3 DO - JAGUAR - e per tutte le novità

GRIPHON ENTERPRISE s.r.l. - Tel. 081/928999 - Fax 081/5177985 - Indirizzo Postale: Via Fucilari, 28 - 84014 Nocera Inferiore (Sa)

E non dimenticate, potrete noleggiare i vostri giochi preferiti presso:
VIDEOCLUB LINUS - Via Astuti, 27 - Nocera Inferiore (Sa)

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

Progetto Grafico: ARCH TEC ☎ 081/918124

KIRBY'S PINBALL LAND

COMMENTO

Evviva! Finalmente è arrivato un nuovo flipper bello e divertente come pochi se ne erano visti negli ultimi tempi. Gli schemi di gioco sono numerosi e la varietà è assicurata dalle tante cose da fare e da colpire con l'insolita pallina. Le sue peculiarità lo rendono tale da essere adatto a tutti gli amanti di videogiochi, esperti compresi, e l'inserimento di un fine concreto nel gioco dà una spinta in più ai giocatori che non troppo bene comprendono lo spirito dei flipper. Tecnicamente la realizzazione è impeccabile, la grafica non poteva certo essere migliore e il sonoro si rivela decisamente orecchiabile, il che sottolinea l'ottima riuscita globale del gioco. Insomma, se non l'avete ancora capito questo è un gioco per tutti, grandi e piccini, neofiti e pedofili, rinoceronti e porcospini, adatto persino a quelli che hanno paura di non vedere la pallina, dal momento che Kirby è bello grosso oltre che tondo!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Kirby's Pinball Land
Casa	Nintendo
Distribuzione	Ufficiale
N°Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	1

FLIPPER

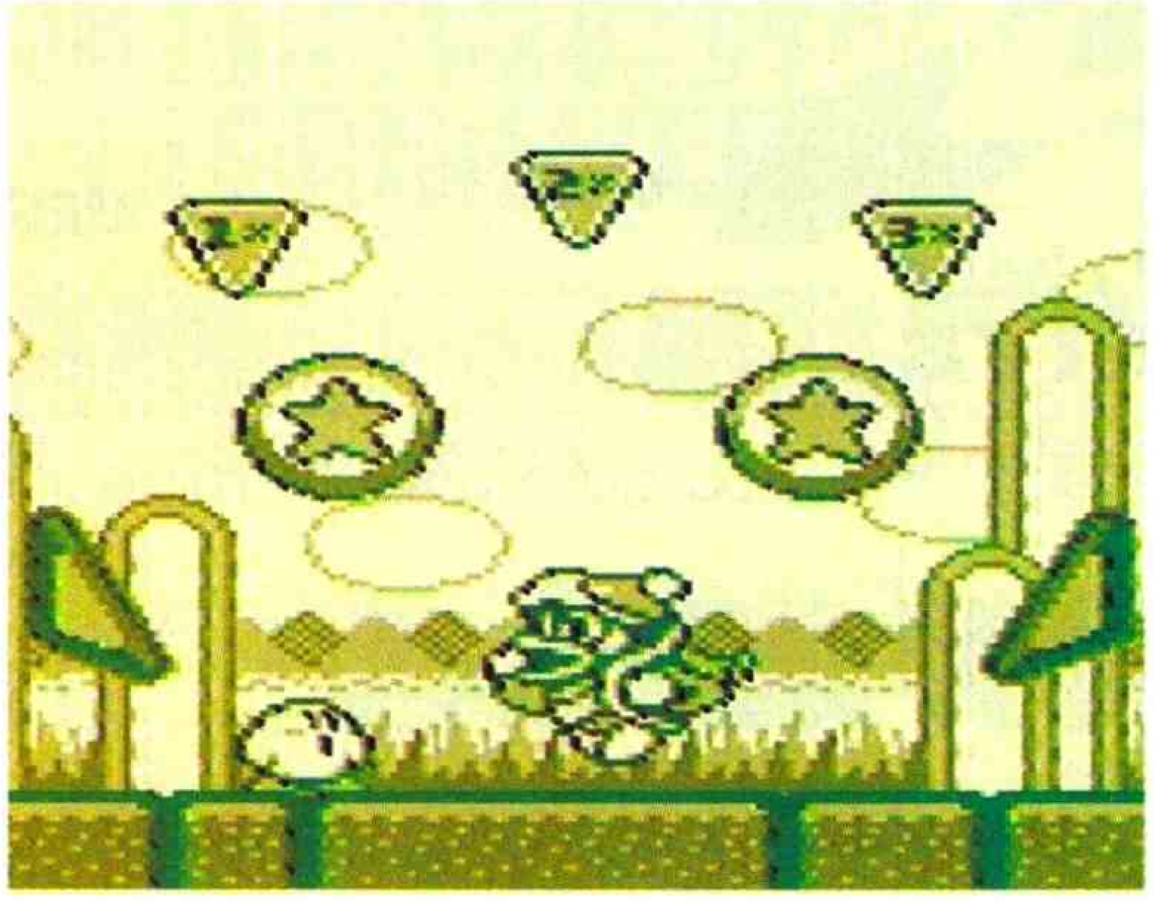
GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Personaggi e schermi rotondamente realizzati	Simpatiche musichette	Semplice e immediata	Sedici schermate per un divertimento esagerato

MD 91

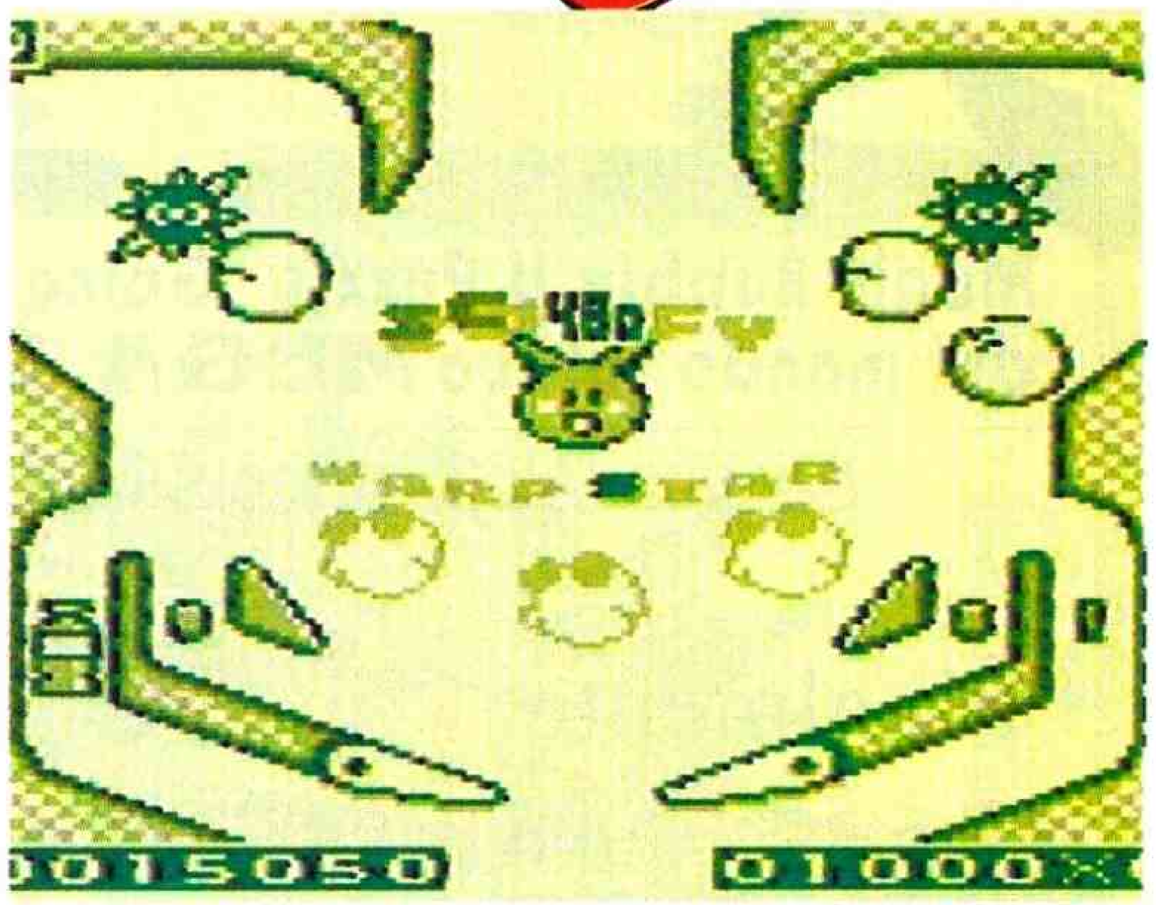
SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P



Ogni volta che si ha a che fare con un cattivo di fine livello lo schermo cambia, ma non la dinamica del gioco.



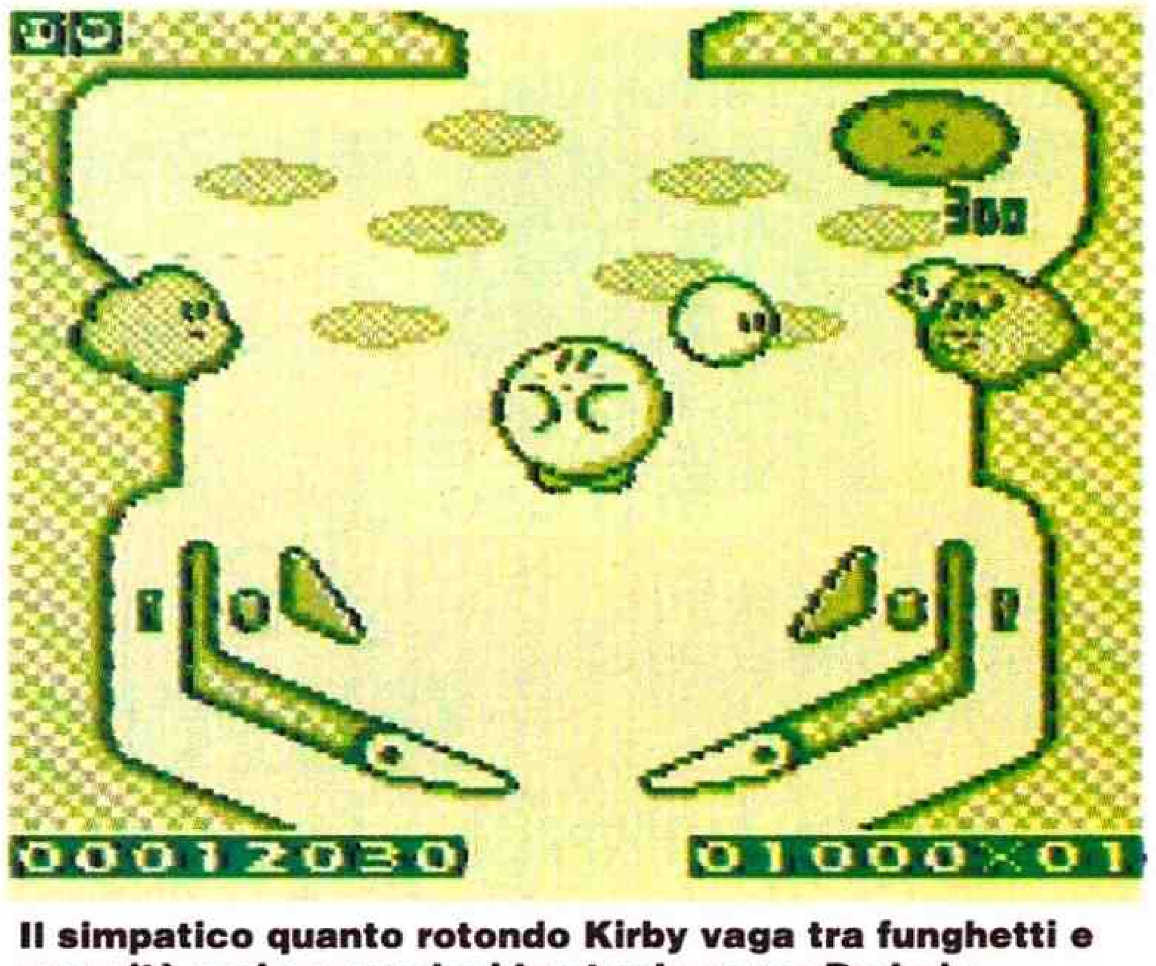
I punti non sono lo scopo principale del gioco, ma raccoglierli non fa male proprio a nessuno.

Dopo una prima apparizione in un mondo di piattaforme e pupazzetti rotondi, Kirby ha trasportato la sua storia e il suo simpatico regno in un bizzarro e travolgente flipper. Che sia la logica conseguenza di uno sferico aspetto?

POWER GAME

Kirby è un simpatico e rotondo personaggio in continua lotta con il Re Dedede e la sua cronica malvagità. Dopo un primo capitolo in versione piattaforme, lo scontro viene ora trasferito su un campo di battaglia del tutto particolare, ovvero su un flipper. Per la precisione i flipper sono ben tre, lunghi ognuno tre schermate, nei quali si deve cercare di far raggiungere l'ultimo piano alla pallina, che altro non è se non il nostro rotolante Kirby. In cima ai flipper si devono poi colpire determinati obiettivi, che variano nei diversi flipper ma che non esulano più di tanto dalla comune natura del gioco da bar, e che servono a ottenere il passaggio allo schermo del boss, in cui è previsto uno scontro inusuale con un perfido essere, seguace di Dedede, da sconfiggere a colpi di pallinate. Una volta eliminati tutti e tre i guardiani, ci si ritroverà davanti a Dedede in persona, imbrattato e vestito come il più stupido dei Re, anch'esso da fronteggiare con le sole palline. Inoltre, nello schermo centrale dei flipper, si ha la possibilità di accedere a tre differenti, quanto divertenti, stanze bonus, che prevedono dei mini-flipper con cui ottenere punti e palline supplementari. Come avrete già capito, le caratteristiche di questo gioco lo pongono su un piano diverso da quello statico e scarno delle tradizionali tavole meccaniche, in quanto sono state sfruttate le possibilità offerte dalla tecnologia elettronica per inserire personaggi simpatici e nemici erranti in stile *Revenge of the Gator*, il mitico ma ormai anacronistico flipper per Gameboy. La presenza di un obiettivo che va oltre il semplice accumolo di punti, lo rende molto versatile, potendosi dunque indirizzare alla stragrande maggioranza dei giocatori. Naturalmente il fascino del record di punti non è stato per niente intaccato da tale struttura. E rende quasi infinita la longevità, conferendo al giocatore la possibilità di interrompere una partita troppo lunga, senza perdere il bottino di punti.

• *Log*



Il simpatico quanto rotondo Kirby vaga tra funghetti e amenità varie aprendosi la strada verso Dedede.

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES
NBA JAM 94
BUGS BUNNY
CHOPLIFTER 3
SIDE POCKET
JAGUAR X J 220
SENGOKU
ITCHY & SCRATHY

MEGADRIVE
NBA JAM 94
ZOOL
JAMES POND 3
SYLVESTER & TWEETY
BEETHOVEN
VIRTUAL RACING
DESERT DEMOLITION

GAME BOY
RIDDICK BOWE BOX
NBA JAM 94
SENSIBLE SOCCER
TETRIS 2
WINTER OLIMPIC
HOME ALONE 2
THE LAWNMOWER MAN

GAME GEAR
SPIDERMAN X-MEN
NBA JAM 94
MICRO MACHINES
ROBOCOP 3
DESERT STRIKE
ITCHY & SCRATCHY
BART VS. RADIO ACT.

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

3DO
SAN DIEGO ZOO
OUT OF THIS WORLD
OCEAN BELOW
MAC DOC MC CREE
LEMMINGS
WORLD BUILDERS
SUPER WING. COMM.

NEO GEO
VIEW POINT
ART OF FIGHTING 2
TOP HUNTER
SUPER SIDERKICK 2
BLUES JOURNEY 2
SPINMANSTER 2
(SAMURAY SHODOWN IN OFFERTA)

JAGUAR
CRESCENT GALAXY
SPACE PIRATES
CLUB DRIVE
KASUMI NINJA
RAIDEN
BATTLE ZONE 2000
CYBER MORPH

CD 32
MICROCOSM
INFERNO
ZOOL 2
TFX
LIBERATION
CHAOS ENGINE
MORPH

MEGA CD
GROUND ZERO TEXAS
SENGOKU
MICROCOSM
POP FULL MAIL

CD ROM
COMANCHIE
MICROCOSM
JOURNEY MAN
IRON HELIX

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

ARIVIVIS
CARD IDENTIFICATION
CARD N° 00593100

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY + JURASSIC PARK L. 159.000

SUPERNES L. 249.000

GAME GEAR + 4 GIOCHI L. 249.000

MEGADRIVE II + SONIC 2 + 2 JOYPAD L. 279.000

AMIGA CD 32 + 3 GIOCHI L. 649.000

3DO PANASONIC + CRASHN'BURN L. 1.399.000

ATARI JAGUAR + GIOCO L. 589.000

AMIGA 1200 DESKTOP DYNAMITE + 2 GIOCHI + 3 UTILITY + 1 JOYSTICK L. 749.000

RITIRO DELL'USATO

S. NES

FLASH BACK	L. 40.000
STREET FIGHTER II TURBO	L. 40.000
MORTAL KOMBAT	L. 30.000
MARIO ALL STAR	L. 30.000
STRIKER	L. 30.000
TMNT FIGHTER	L. 35.000
BATMAN RETURNS	L. 30.000
ROCK & ROLL RACING	L. 40.000
CLAY FIGHTER	L. 30.000
COOL SPOT	L. 30.000

MEGA D.

FIFA INT. SOCCER	L. 40.000
ASTERIX	L. 30.000
SINGLE STRIKE	L. 30.000
SENSIBLE SOCCER	L. 30.000
STREET FIGHTER II	L. 40.000
MORTAL KOMBAT	L. 40.000
BUBSY	L. 30.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 40.000
FLASH BACK	L. 40.000
GRANDE SLAM	L. 30.000

DA SCONTARE SUGLI ACQUISTI

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI - USATO -

OFFERTE

USATO GARANTITO L. 59.000

MEGA DRIVE
JURASSIC PARK
ALADDIN
GENERAL CHAOS
HIT THE ICE
F1
ROCKET NIKE ADV.

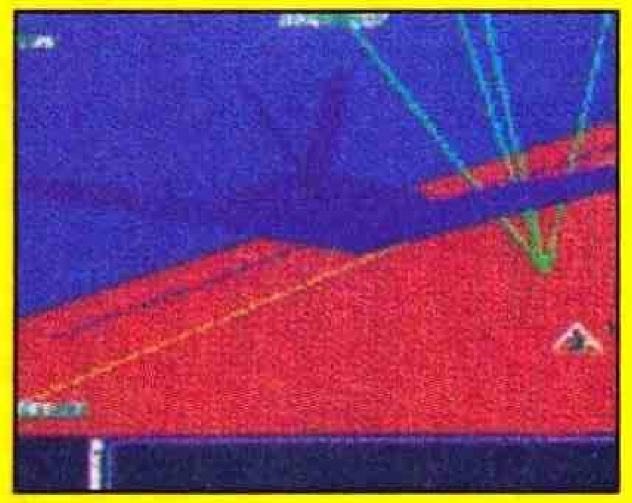
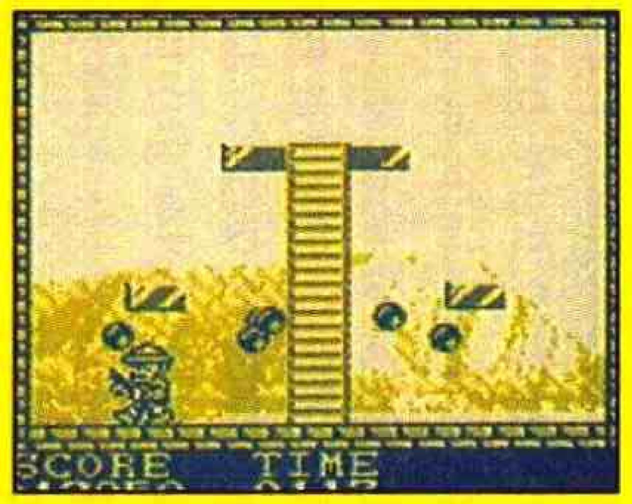
S/NES
JURASSIC PARK
NHLPA HOKEY 93
ALADDIN
MARIO KART
STAR WARS
EMPIRE STRIKE BACK

VENDITE PER CORRISPONDENZA

CONSEGNA NELLE 24/36 ORE

Game Flash

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
BIO METAL	Activision	SNES	Ufficiale	Sparatutto	1	Sì	7/10	9/10	1	79% è il voto che la versione giapponese di *Bio Metal* prese nel numero 18 di Game Power. Per quelli che non volessero andarsi a rivedere la recensione, ricordo che si tratta di un mediocre sparatutto che alla lunga diventa di una noia mortale. Sebbene soffra di pesanti rallentamenti, offre comunque un buon grado di coinvolgimento e un'azione frenetica, ma manca di spunti originali, da cui deriva il decadimento d'interesse. Questo non gli ha permesso allora, e non gli permette adesso, di imporsi sulla concorrenza. La colonna sonora della versione occidentale è stata affidata ai 2 Unlimited, ma questo non gli garantisce alcun vantaggio a livello di giocabilità.	79
LESTER THE UNLIKELY	DTMC	SNES	Import	Piattaforme	1	3	6/10	6/10	1	Un altro gioco che utilizza la tecnica del rotoscoping. I difetti di questa tecnica, che cerca un maggiore realismo digitalizzando i movimenti di persone o oggetti reali, sono tanti almeno quanto i suoi pregi. Si corre infatti il rischio di un utilizzo sconsiderato. Giochi come *Prince of Persia* o *Flashback* compensavano la scarsa maneggevolezza dello sprite principale con una serie di azioni e situazioni molto spettacolari e con un gioco avvincente. *Lester the Unlikely*, invece, si regge su una trama insulsa come il protagonista e su una giocabilità frustrante e noiosa, che non presenta alcun motivo di interesse. Insipido.	60
RUN SABER	Atlus	SNES	Import	Piattaforme	1-2	Sì	7/10	7/10	3	E *Strider* sia. Certo che se ne volete una versione accettabile dovete per forza ripiegare su un Mega Drive, ma *Run Saber* permette addirittura a due giocatori contemporaneamente di saltare, fare capriole, scivolare e lanciare sciabolate laser sul vostro Super Nintendo. Il gioco è un clone di *Strider* a tutti gli effetti e non è neppure malaccio: certe sezioni in mode 7 sono simpatiche da giocare, ma ci sono solo quattro livelli (mai abbastanza), per giunta anche troppo corti. L'opzione per due giocatori salva a metà questo clone spudorato, contraddistinto da una grafica minimale ma ben fatta e da un prezzo probabilmente eccessivo.	73
LOTUS II RECS	Electronic Arts	MD	Ufficiale	Guida	1-2	Passw	5/10	5/10	3	Dopo il primo, deludente "exploit" con *Lotus Turbo Challenge*, l'Electronic Arts ci riprova con un'altra conversione del celebre gioco di guida per PC e Amiga. *Lotus II RECS* è in realtà la versione per console di *Lotus Turbo Challenge 3*, uno dei titoli automobilistici più interessanti per i suddetti sistemi. Purtroppo, questa trasposizione non rende affatto onore al gioco originale a cui si ispira: la grafica è infatti grezza e confusa, così come lo è il sonoro, che si limita ad alcuni sgradevoli motivi di sottofondo. Unica nota positiva riguarda la giocabilità che, pur non essendo eccellente, riesce perlomeno ad attestarsi a un livello qualitativo dignitoso.	72

	CHUCK ROCK 2: SON OF CHUCK	Core Design	GG	Ufficiale	Piattaforme	1	Sì	8/10	7/10	3	Se il primo *Chuck Rock* vi era piaciuto, non potrete di certo mancare l'appuntamento con il secondo episodio della serie, in quanto, pur trattandosi del solito platform, rimane un gioco da tenere in considerazione, ben realizzato e, se vogliamo, anche abbastanza longevo nel suo genere, sebbene totalmente privo di qualunque spunto originale. Nel complesso, quindi, un buon titolo, dotato di grafica carina e sonoro più che discreto, da aggiungere alle tante cartucce che già possedete, se non altro per la carica di simpatia del protagonista e per l'ottima giocabilità che il titolo presenta.	82
	F117 THUNDERHAWK	Electronic Arts	MD	Ufficiale	Simulatore	1	Passw	5/10	4/10	5	Questo titolo non presenta passi avanti rispetto a *F-15* o a *MIG-29*,. La grafica lacunosa e un po' scialba, sonoro penosamente inesistente e una giocabilità da paese sottosviluppato. Il joypad è una delle cose peggiori con cui poter pilotare un aereo, e con *F117* sperimenterete appieno questa amara verità: vi consigliamo di comprarvi un joypad dotato di stick. Insomma un gioco che sfiora appena i limiti della decenza e da cui sarebbe bene stare alla larga. Si tratta del classico gioco che cinque anni fa ci avrebbe fatto rimanere a bocca aperta. Anche adesso ci riesce, solo che è per farci sbadigliare.	56
	PANG	Hudson Soft	GB	Ufficiale	Azione	1	Sì	8/10	8/10	1	Un gioco che alcuni anni fa ha fatto letteralmente impazzire i frequentatori delle sale giochi e che oggi è pronto per fare la sua apparizione sul Gameboy. Il giocatore impersona un "puffetto" che può muoversi a destra e sinistra alla base dello schermo e che deve distruggere delle bolle rimbalzanti utilizzando il suo arpione. Anche se non è impossibile prenderci la mano, esistono serie possibilità che la cartuccia venga gettata fuori dalla finestra dalla maggior parte degli acquirenti a causa di un'eccessiva difficoltà. Peccato che non si possa giocare in coppia, anche se è una scelta comprensibile date le limitazioni dello schermo del Game Boy.	76
	REN & STIMPY SHOW	Sega	GG	Import	Piattaforme	1	Sì	7/10	6/10	1	Variano i personaggi, gli scenari, ma in linea di massima i platform hanno tutti lo stesso concept di gioco. Tuttavia, bisogna affermare che *Ren & Stimpy*, pur non proponendo nulla di innovativo e di particolare, è un gioco che suscita un certo interesse, se non altro per la varietà dei nemici e per le stranezze che essi commettono (personaggi principali compresi). La grafica è carina, abbastanza ricca di particolari, mentre la musica è un po' ripetitiva (ma la cosa è marginale, dato che il susseguirsi di eventi, vi farà prestare poca attenzione al sonoro). Tutto sommato quindi, un gioco che può piacere.	79
	F1	Domark	GG	Import	Sportivo	1	No	8/10	6/10	1	Non è mai facile riuscire a ridurre sul piccolo schermo del Game Gear tutta la frenesia e il fascino delle gare di Formula 1. La Domark fa uno sforzo notevole e raggiunge ciò che si era prefissa: realizzare un titolo divertente e non troppo impegnativo. Snaturando forse, quelle che sono le caratteristiche vere di una simulazione sportiva di questo tipo, ma dando un notevole servizio al divertimento. Un gioco che non raggiunge il top della qualità (vedi *Micro Machine*), ma che riesce a ritagliarsi un suo piccolo spazio nell'universo dei titoli per GG. Agli appassionati potrebbe piacere parecchio, però, non lo consiglio a tutti.	78
	ZOOL	Gametek	SNES	Import	Piattaforme	1	Sì	7/10	7/10	3	*Zool* è un famosissimo gioco di piattaforme nato sull'Amiga qualche anno fa e, visto il grande successo, è stato convertito per le console nipponiche. Il gioco mantiene immutate tutte le caratteristiche che lo hanno reso famoso in passato, per cui se già vi piaceva sull'Amiga compratelo a occhi chiusi. Ma per chi non l'avesse mai visto vorrei precisare che *Zool* non è certo nulla di speciale, per console di giochi così ce ne sono a decine, e solo in questo numero potrete trovare almeno tre o quattro titoli che fanno sembrare *Zool* come un campione, ma di un campionato di serie B.	75

COIN-OP

Virtua Fighter, l'ultima fatica di casa Sega, è il gioco che farà cambiare per sempre il panorama videoludico delle nostre sale giochi. Se non l'avete visto le parole non possono rendere giustizia a tanta bellezza. Se l'avete visto cosa la leggete a fare 'sta recensione?

Jacky Briant (a sinistra) è un emulo di Bruce Lee e adotta il suo stile di combattimento: veloce e potente.

Anche Sarah, sua sorella, combatte all'incirca con lo stesso stile. Vi stupirete per la loro velocità.

Virtua Fighter (Sega)

Ero in sala giochi proprio qualche giorno fa, quando la mia attenzione venne attratta da un nugolo di esseri, la cui sanità mentale doveva essere stata messa a dura prova, e che, a giudicare dal loro aspetto, non dovevano aver superato. Il loro sguardo perso, gli occhi strabuzzati, la mascella spalancata, la lingua rasente il suolo. Mi incuriosirono a tal punto che decisi di andare a dare un'occhiata.

Giunto davanti al monitor che li aveva ridotti in quello stato e averci guardato dentro, sentii il mio cervello spappolarsi come se venisse colpito da un mattone legato a una fetta di limone, ma grazie alla mia enorme forza di volontà riuscii a resistere, potendo così ammirare la rivelazione dell'anno, il gioco che ha cambiato il modo di concepire i picchiaduro, rendendo piatto persino l'ormai mitico *Street Fighter*.

Sto parlando di *Virtua Fighter,* realizzato dalla Sega, sono sicuro che per quelli che avevano sbavato davanti a *Virtua Racing*, trovarsi davanti a *Virtua Fighter* sarà una vera rivelazione. I personaggi sono realizzati interamente in grafica poligonale la cui fluidità lascia letteralmente senza fiato, ci sono molti effetti di rotazione durante il gioco che forniscono al tutto un'enorme sensazione di profondità, (la macchina è in grado di gestire 180.000 poligoni al secondo con una CPU a 32 Bit) i singoli combattenti si muovono in maniera molto realistica anche quando non stanno eseguendo

COMBATTENTI VIRTUALI

AKIRA YUKI
Giappone

È l'ultima persona ancora a conoscenza dei segreti di un'antica arte di combattimento (basata sui principi di un'arte marziale cinese chiamata "Hakkyokuken"). Partecipa al torneo per mettere alla prova la sua abilità.

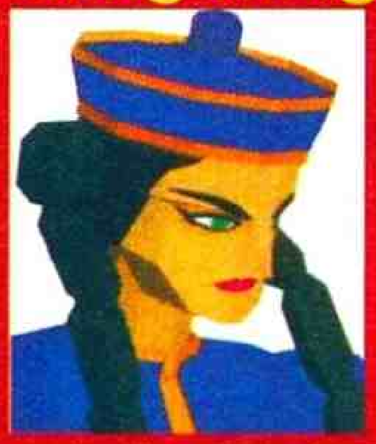
LAU CHAN
Cinese

Lau afferma di essere il miglior combattente di tutto il mondo. Ha dedicato tutta la sua vita allo studio del "Kempo" ha deciso di partecipare al torneo per dimostrare la superiorità della sua arte di combattimento e la sua abilità nel praticarla.

JACKY BRYANT
Usa

La tecnica di combattimento da lui utilizzata è il "Jeet Kune Do" partecipa al torneo per investigare sullo strano incidente automobilistico in cui e rimasto coinvolto, sospetta che dietro vi sia celato un misterioso intrigo.

PAI CHAN
Hong Kong



Nella vita e una stella del cinema nei film d'azione cinesi odia suo padre (Lau) l'uomo che ha sacrificato la sua famiglia per perseguire i suoi ideali. Pai vuole sfidare e vincere suo padre in combattimento, e per questa ragione partecipa al torneo.

SARAH BRYANT
Usa

Il suo stile di combattimento è lo stesso utilizzato dal fratello, stava investigando sull'incidente automobilistico che aveva ferito Jacky quando e stata catturata dall'organizzazione, ipnotizzata e allenata nell'intenzione di farle uccidere il suo stesso fratello.

WOLF HAWKFIELD
Canada

È un discendente degli indiani canadesi. Era un boscaiolo, poi ha deciso di diventare un lottatore professionista, facilitato dalla mostruosa forza di cui è dotato, prima dell'inizio del torneo era imbattuto, ed è sua ferma intenzione rimanerlo.

KAGE KAGEMARU
Giappone

Kage è un esperto di "jujutsu" prende parte al torneo per distruggere l'organizzazione criminosa che vi si nasconde dietro, poiché quest'ultima ha rapito sua madre e ucciso suo padre, indossa una maschera per non essere riconosciuto.

JEFFRY MCWILD
Australia

È un pescatore. Un giorno la sua nave è stata distrutta da un feroce e brutale squalo bianco. Ha messo a dure prova la sua abilità nel "Pancrazio" contro gli stessi squali, questo fa di lui un pericoloso avversario, e ce la metterà tutta per dimostrarlo.

***Virtua Fighter* è, in questo momento, il miglior picchiaduro presente in sala giochi, una spanna sopra a ogni gioco del suo genere, speriamo solo che questo gioco sia in grado di creare in fretta uno standard di Coin Op dello stesso livello, se non migliori. Si sa, la speranza è sempre l'ultima a morire...**

nessuna tecnica e sono semplicemente in guardia, ed è ancora più incredibile la cura con cui sono stati realizzati i colpi che si possono usare: calci, pugni e tecniche speciali quali proiezioni o sequenze di colpi veloci, niente palle di fuoco o attacchi strani per i combattenti di *VF*. Lo scopo del gioco è ovviamente lo stesso di ogni picchiaduro, e cioè quello di sconfiggere tutti gli avversari prima che loro riescano a buttarvi nel classico cespuglio. di calci e schiaffi.

I combattimenti a differenza degli altri giochi del genere risultano velocissimi e bastano pochi colpi ben assestati per concludere un incontro, risulta così molto importante imparare a parare i colpi che vi vengono portati se non volete vedervela veramente brutta.

I combattimenti si disputano al meglio dei 3 incontri, dandovi così un maggior numero di possibilità di battere il vostro avversario.

Ma la cosa che, secondo me, lo rende migliore degli altri Coin Op di combattimento, è l'elevato grado di intelligenza artificiale di cui sono stati dotati i personaggi gestiti dal computer, che permette loro di imparare dai combattimenti che affrontano, rendendo vani i tentativi di crearsi una sequenza di colpi che funzionino con il particolare avversario che state affrontando, come avveniva in *Street Fighter* per esempio, costringendovi così a dover studiare l'avversario prima di portare un attacco, trasformando il tutto in un combattimento molto reale. Il sistema di controllo e molto semplice: Joystick per le direzioni, tre pulsanti uno per i pugni uno per le parate e uno per i calci e le varie combinazioni di pulsanti e joy vi fanno eseguire i vari colpi speciali. Ogni personaggio possiede un suo particolare stile di combattimento e caratteristiche fisiche differenti. Potrete selezionare tra 8 combattenti diversi quello da utilizzare. La storia di fondo di *VF* è molto semplice: sta per cominciare il più grande torneo di combattimento internazionale mai organizzato, e sono molti i combattenti che hanno deciso di prendervi parte, per stabilire chi veramente sia il numero uno. Qualcosa, però, si muove dietro le quinte. Un'organizzazione criminosa sta mettendo in piedi qualcosa di poco pulito, un misterioso intrigo sta prendendo forma, ma nessuno sembra accorgersi di niente, o almeno così sembra.

• Amarok

VOTO: 95%

Un vero derby: Akira Yuki contro Kage Kagemaru: il personaggio nerovestito è figlio di un ninja e usa il jujutsu.

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Super Famicom versione Scart + 2 pad a L. 350.000 (come nuovo causa doppio regalo) disponibile anche adattatore NTSC-PAL (L. 30.000), *Street Fitgher II Turbo* (Euro L. 80.000), *Mortal Combat* (USA L. 80.000), *Pilotwings* (Euro L. 40.000) e altri. Oppure in blocco a 750.000 lire. **SCAMBIO** anche i giochi sopra indicati.
Michele
tel. 080/683449

VENDO per Sega Master System II 4 cartucce: *Moonwalker* (L. 40.000), *Tennis Ace* (L. 25.000), *Sagaia* "Gioco Navicelle Spaziali" (L. 37.000), *World Socce*r (L. 15.000). Inoltre vendo gioco per Game Gear: Football Americano per 1 e 2 giocatori (L. 50.000). Max serietà. Trattabili
Alessandro
tel. 011/2734758
(dalle ore 20,00).

VENDO o scambio giochi per Game Boy in buonissimo stato: *Mega Man II*, *Bart Simpsons'*, *Dragon's Laire*, *Battletoads*, *Prince of Persia*, *Nintendo World Cup*. Prezzi non oltre L. 30.000.
Benedetta Toschi
via delle Sarte, 10
- 55016 Porcari (Lu) -
tel. 0583/299852
dalle 14,30 in poi.

VENDO o scambio cartucce per PC Engine Turbo Express, a disposizione numerosi titoli, come *Street Fighter II*, *Batman*, *PC Kid 2*, ecc. L'annuncio è valido solo in zona Como. Garantisco e richiedo massima serietà, onde evitare stupidi scherzi.
Massimo
tel. 031/521682.

VENDO NES con circa 20 giochi a L. 400.000 trattabilissime, Game Boy con *Castelvania Adventure*, cuffie e cavetto per giocare in due a L. 75.000.
Daniele Uggetti -
via Lomellina, 34 - 20133
Milano - tel. 02/70122293.

VENDO Game Boy completo di cuffie stereo, cavo video connettore per gioco simultaneo in competizione multipla, 4 batterie a stilo, pacco batteria ricaricabile e adattatore a corrente alternativa + naturalmente vari giochi. Assicuro max onestà e serietà.
Enrico
tel. 0423/300102.

Occasione!!! VENDESI console Sega Megadrive con *Street Fighter II* S.C.E. + joypad 6 tasti + accessori di collegamento e un gioco omaggio a sole L. 300.000 trattabili.
Danilo
tel. 0771/461627
(ore pasti).

VENDO per Sega Master System le seguenti cartucce: *Populous* e *Champions of Europe*.
Fausto
tel. 019/692740 (ore pasti).

VENDO Game Gear nuovissimo con imballo originale + *Ninja Gaiden* + lente "Big Window" + custodia protettiva a L. 250.000 trattabili.
Ferdinando
tel. 0984-32715.

VENDO Sega Master System normale + 6 giochi: *Olimpic Gold*, *World Games*, *California Games*, *G.Loc*, *Rampage*, *Power Strike* il tutto a L. 200.000 trattabili, oppure singolarmente a L. 50.000 cad. trattabili.
Matteo
tel. 0321/403816
(ore pasti).

Occasione: SVENDO alcuni giochi per Sega Megadrive a L. 35.000, tutti come nuovi; vendo inoltre giochi per Master System a L. 15.000.
Luca
tel. 0421/679364
(ore pasti).

Causa errato acquisto VENDO *Streets of Rage II* (*Bare Knuckle II*) per Mega Drive a L. 100.000 e *Tiny Toons* per Super Famicom a L. 110.000.
Paolo
tel. 0424/540388
dopo le 19.

VENDO NES + 10 giochi, 4 joypad, 2 trasformatori L. 450.000. Solo zona Milano.
Antonio
tel. 0362/565947 ore pasti.

VENDO Nintendo Game Boy con cuffie stereo, cavo per collegare due consle e 7 giochi (*Tetris, Super Mario Land, Bubble Bobble, Robocop, Mega Man, Adventure Island, Simpsons II*), tutto in ottime condizioni, pochi mesi di vita, imballaggi originali, a L. 320.000.
Lorenzo
tel. 0587/647320.

VENDO Atari Lynx 2 + *Batman* + garanzia, il tutto nuovo alla modica somma di L. 140,000.
Inoltre vendo per Game Gear Shinobi 2 completo di scatola a L. 35.000.
Ennio
tel. 02/2822389.

SCAMBIO

SCAMBIO Megadrive (in ottime condizioni) + 2 giochi (*World Cup* e *Quack Shot*) con 4-5 giochi per Super Nintendo. Preferibilmente in Lombardia.
Fabio
tel. 031/420397.

SCAMBIO Nintendo Nes nuovissimo (2 settimane di vita) + 2 joypad + trasformatore + cavo connessione TV + *Star Wars* + *Double Dragon III* + *Solar Jetman* (valore complessivo 450.000) con Nintendo Super Nes/Famicom. Massima serietà.
Massimo Silverio via Franco
Sacchetti, 7 - 00137 Roma
- tel. 06/8276653 ore serali.

SCAMBIO Megadrive con 2 joypad + adattatore e 8 giochi tra cui: *Street of Rage II, Mickey e Donald, Talespin, Mickey Mouse II, LHX Attack Chopper, Mega Games, Wrestle War*.
Il tutto nuovissimo in cambio di Neo Geo con 2 joypad e un gioco, oppure 1 joypad e 2 giochi.
Daniele
tel. 0564/616136
(ore pasti).

SCAMBIO cartucce per Megadrive tra cui: *Splatterhouse 3*, *Arcus Odyssey, Thunder Force 4* (europeo), *Streets of Rage 2* e molti altri. Inoltre sono disposto a scambiare 6/7 mie cartucce per un Mega CD o per un Super Nes.
Federico Laurenti
tel. 0425/422226.

GAME OVER

FORZA TAGLIA

PROGRAMMA

Marzo, mese d'elezioni. Centinaia di candidati si presenteranno, o ripresenteranno, davanti al popolo italiano per un comodo posto al sole (leggi parlamento). Anche noi di ***Gheim Pauà*** *abbiamo deciso di fondare un partito. Un partito che sta dalla parte dei videogiocatori, un partito che vuole farla finita con le discriminazioni di cui noi, incalliti videoludici, siamo bersaglio da innumerevoli anni. Il nostro programma è semplice ed efficace, ed è suddiviso in tre punti.*

1) Tagliare di netto il costo dei videogiochi, da bar e da casa, sottoponendoli alla disciplina del CIP (Comitato Interministeriale Prezzi). La nostra proposta è la seguente: il prezzo di una cartuccia non potrà superare le 10.000 lire. Il costo di una partita al bar non potrà superare le 100 lire.

2) Installare videogiochi da bar in tutti i luoghi pubblici: comuni, stazioni ferroviarie, uffici di collocamento, ristoranti (compreso il Savini), cabine telefoniche, bagni pubblici, ecc.

3) Installare console Sega/Nintendo/3DO/Jaguar e PC Engine in tutte le abitazioni degli italiani, seconde case comprese.

A tutti coloro che sono d'accordo con il nostro piano di lavoro, il nostro grido è uno solo: Forza, Taglia. Come dice il nostro Presidente: "Un paese moderno non può scordarsi le esigenze dei videogiocatori. Forza, Taglia. Per un nuovo record italiano."

Ricalusconi
Presidente di Forza, Taglia

VENDITA PER CORRISPONDENZA - SPEDIZ

ORDINE FACILE TELEFONA ALLO (011) 40.31.114 FAXA

APERTI DAL LUNEDI AL SABATO DALLE 9 ALLE 19,30 - ORARIO CONTINUATO

Afterburner III USA.....119.900
Aladdin Euro 119.000
Alien 3 USA 99.000
Amazing Tennis USA ...109.900
A. Agassi Tennis USA....99.900
Another World Ital..................
Aquatic Games Jap.......79.000
Aquatic Games Jap.......79.000
Aquatic Games USA......79.000
Asterix G. Rescue Euro109.000
Batman Returns Ital. 89.900
Batman Rev. of J. USA..99.000
Battletoads USA...........99.000
Biohazard Battle Ital. 69.900
Busby Ital. 109.000
Cool Spot Ital. 109.000
Cool Spot USA 99.000
David Cup Tennis USA...99.000
Davis Cup Tennis 139.900
Desert Strike USA 79.000
Donald Duck Ital. 99.000
Double Dragon III Ital.....99.000
Ecco the Dolphin Jap.....99.000
European Soccer Ital....99.000
F-22 Interceptor USA....89.000
Fatal Fury USA............109.000
FIFA Int. Soccer..........139.900
Final Fight mega CD....129.900
Flashback USA............109.000
Formula One Euro.......109.000
Gaires Japanese...........59.900
General Chaos ITal......109.000
Golden Axe II M.D. Jap. .99.000
Golden Axe III Jap. 99.000
Gunstar Heroes Ital. 99.000
Hauting ITal. 119.000
Hook Ital......................109.000
Jennifer Capriati Tennis.99.000
John Madden 93 USA...89.000
John Madden Football 2 USA.... ....99.000
Jungle Strike Euro 105.000
Jungle Strike USA.......105.000
Jurassic Park USA......109.000
Lighten Force USA........89.000
Lotus Turbo Chal. Jap. ..99.000
Micro Machines USA 99.000
MIG 29 Ital...................99.000
Mortal Kombat Ital. 129.900
NBA All Star Chal.USA..99.900
NHL Hockey 99.000
NHL Hockey 94 USA...119.000
Olympic Gold USA 99.000
Out of this World USA...99.000
Out Run Japan 99.000
Ranger-X USA 99.000
Rocket Knight Adv. Ital. .99.000
SA 99.000
Sensible Soccer Ital. 99.900
Shining Force USA......109.000
Sonic 2 USA 99.000
Sonic Megadrive Japan..99.000
Sonic Spinball................99.000
Sonic Spinball Ital. 109.000
Speedball2 Deluxe USA .89.000
Street of rage II Ital. ...109.000
Streets of Rage 2 Jap. 109.000
Streets of rage M.D......99.000
Summer Challenger Ital. 89.000
Sunset Rider USA.........99.000
Super Kick off Ital.......105.000
Super Monaco GP II Jap.79.000
Tazmania USA..............99.000
Tecmo World Cup USA..99.000
Terminator 2 USA 99.000
Terminator Ital. 99.000
Test Drive 2..................69.000
Tiny Toon Adv. Jap.........99.000
Tiny Toon Adv. Euro 99.000
Tiny Toon Adv. USA.......89.900
Ultimate Soccer Ital. 99.900
Virtual Pinball.............149.900
Winter Challenger Ital. ..89.000
World Cup Soccer Ital. ..89.000
World Cup Soccer USA .79.000
X Men USA.................109.000
X-Men Ital.....................99.000
Xenon 2 Ital. 99.000
Zool Ital.......................129.900

SEGA MEGADRIVE 2 L. 299.000

20th Century Almanac..109.000
Animals: San Diego Zoo109.000
Battle Chess 119.000
Dragon's Lair 119.000
Lemmings....................119.000
Mad Dog 125.000
Monster Manor............119.000
Nighttrap 119.000
Oceans Below 109.000
Stellar 7.......................125.000
Total Eclipse 125.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN L. 1.590.000

3DO CONSOLE + CRASH'N BURN PAL DISPONIBILE

OPERAZIONE: IL NEGOZIO A CASA TUA!

PER TUTTO IL MESE DI MARZO

SPEDIZIONE GRATUITA

I VOSTRI ORDINI CONSEGNATI GRATIS IN 24 ORE CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

® **ALEX COMPUTER**

C.so Francia 333/4 - TORINO
Via Tripoli 179/b - TORINO

ZIONI A DOMICILIO

A ALLO (011) 40.31.001

O – FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX® Mail Service

Grafica & Design Adv. – Torino

Addams 2 Ital. 69.900
Addams Family USA......59.000
Alien 3 USA 69.000
Barts VS Mutants Ital...69.000
Battle Toads Ital. 69.000
Braccio di Ferro Ital. 69.900
Bubble Bobble 59.000
Bubble Ghost USA 36.000
Burger Time Delux Ital. ..59.000
Castelavania 69.000
Castevania 2 USA 69.000
Cool World Ital. 69.900
Darkwing Duck Ital. 69.000
Dr. Mario USA 49.000
Dragon's Lair Ital. 69.000
Dragon's Lair USA 59.000
Duck Tales 69.900
Elevator Action Ital. 59.000
Elevator action Japan....59.000
F 15 Strike Eagle Ital. 69.900
F1 Race + adat. 4 gioc. ..70.000
Ferrari GP 59.000
Ferrari Grand Prix Ital. ..69.000
Fighting Simulator Ital. ..69.000
Fighting Simulator 59.000
Final Fantasy Legend II ..69.000
Fortified Zone Ital. 59.000
Gargoyles Quest Ital. 59.900
Gargoyles Quest 59.000
George Foreman Boxing.69.000
Go go Tank USA 49.000
Jurassic Park 69.900
Kid Dracula Ital. 69.000
Kirby's Dream Land.........59.000
Klax 59.000
Kung Fu Master 59.000
Kwirk ....
Looney Tunes Ital. 69.900
Loony Tunes USA............59.000
Mario & Yoshi Ital. 59.000
Mercenary Force USA 59.000
Mickey Mouse Ital. 69.900
Mickey's Dangerous 59.000
Mortal Kombat Ital. 69.900
Mystic Guest Ital. 75.000
Nigel Mansell Ital. 69.900

GAME BOY CONSOLE L.99.000

Parasol Star Ital. 69.000
R-Type 59.000
Revenge of Garor USA ...49.000
Shadow Warriors Ital. 69.000
Speedy Gonzales Ital. 69.900
Super Kick off Ital. 69.000
Super Mario Land 59.000
Super Marioland 2 Ital. ..69.000
T.M.N.T. II 69.000
Terminator 2 Ital. 59.000
Terminator 2 USA 69.000
Tiny Toon adventure Ital.69.000
Tiny Toons USA 59.000
Top Rank Tennis Ital. 69.000
Track e Field Ital. 69.000
Xenon 2 USA 59.000
Yoshis Cookie Ital. 69.000

GAME BOY CONSOLE + TETRIS +CUFFIE L.125.000

Aleste Japan 79.000
Batman Return Ital. 69.000
Batman Returns USA.....59.900
Bure Knuckle II Jap. 69.000
Chuck Rock USA............69.000
Dragon Ninja 69.000
Galaga 91 ....59.000
G. Foreman K.O. Box 59.000
Hook 59.900
In the Vake of Vampire ..59.000
Indiana Jones Last USA.69.000
Jurassic Park Jap. 59.000
Mortal Kombat Ita. 79.900
Olympic Gold 69.000
Prince of Persia USA.....69.000
Robocod 89.900
Shinobi 2 USA 69.000
Shinobi USA 69.900
Sonic 2 Japan 69.000
Sonic USA 59.000
Space Harrier USA 59.000
Star Wars 89.900
Super Kick Off Ital. 69.000
Super Monaco GP...........55.000
Super Monaco GP 2 ....59.000
Surf Ninja 69.000
Talespin USA..................69.000
Tazmania USA................69.000
Terminator Ita. 69.000
Terminator USA 69.000
Vampire USA 69.000
Wimbledon Tennis 59.900
World Cup soccer...........69.000
WWF steel cage USA....69.000

GAME GEAR CONSOLE L. 199.000

7th Sega USA 119.000
Aladdin Ital. 159.000
Alien 3 Ital. 139.000
Alien 3 USA 129.000
Art of Fighting 159.000
Asterix Ital. 139.900
Batman Return Ital. 129.000
Batman Return USA 129.000
Battletoads Ital. 139.000
Busby Usa 129.900
Castelvania IV Ital. 139.000
Congòs Caper Ital 149.000
Cool Spot USA 119.000
Euro Football Ital. 119.000
F Zero Ital. 119.000
Fatal Fury Ital. 159.000
Final Fight II Sfam.........139.900
Final Fight II Ital. 159.000
Flashback Ital. 139.000
Goemon II SF................189.000
Gooff Troop Ital. 139.000
Jimmy Connors Ital. 139.000
Jurassic Park Ital. 159.000
Jurassic Park USA........129.000
Mario Kart.....................109.000
Mario Kart Ital. 119.000
Mechwarrior Ital. 165.000
Mortal Kombat Ital. 149.900
Nigel Mansell F1 Chal. 149.000
Nigel Mansell Ital. 119.900
Prince of Persia Ital. 149.000
Probotector Ital. 139.000
R-Type III SF 189.000
Rockman X SF...............179.000
Rushing Beat III SF 179.000
Secret of Mania USA ...148.000
Spiderman X-Men Ital. .139.000
Star Wing Ital. 139.000
Street Fighter II Turbo.189.000
Street Fighter II T. Ital.159.000
Super Aleste Ital. 139.000

Super Mario All St. Ita.139.000
Super Mario Coll. SF...179.000
Super off Road Ital. 129.000
Super Soccer Ital. 119.000
Super Star Wars Ital. ..139.000
Super Turrican USA 119.900
Tinky Toons USA..........99.000
Tiny Toon Adventur Ital.139.000
Tom e Jerry Ital. 139.000
Top Racer II SF............155.000
Troddlers Ital. 139.900
Turtles IV Ital. 139.000
Turtless III SF..............159.000
Un Squadron Ital. 149.000
World League Basket Ital..119.000
Zelda 3 ....109.000
Zelda 3 Ital. 119.000

SUPER NINTENDO + MARIO 4 + 2 JOIPAD L. 299.000

SUPER NINTENDO + MARIO ALL STAR + 2 JOIPAD L. 299.000

Tutti i prezzi si intendono IVA inclusa, essi posson... di eventuali errori ... cali.

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

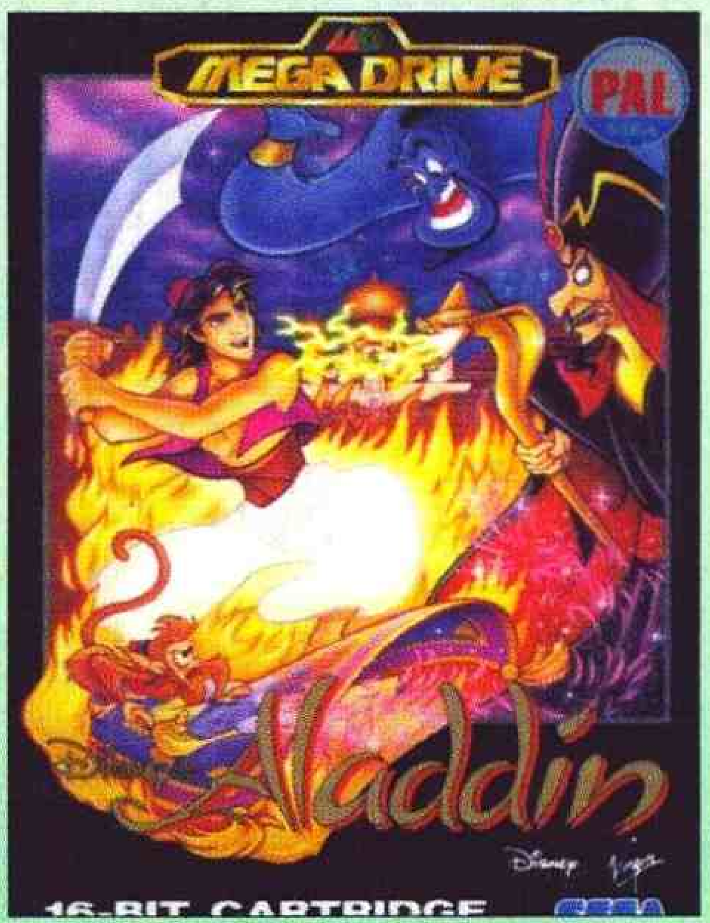
TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO: 02 - 3300036 (5 linee r.a.)

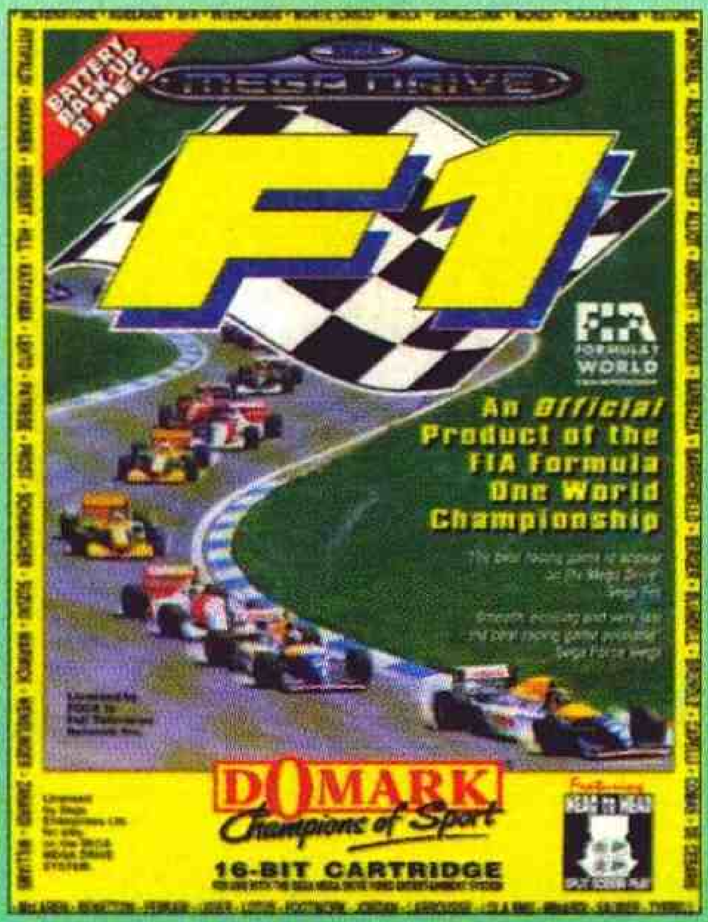
L. 129.000

L. 89.000

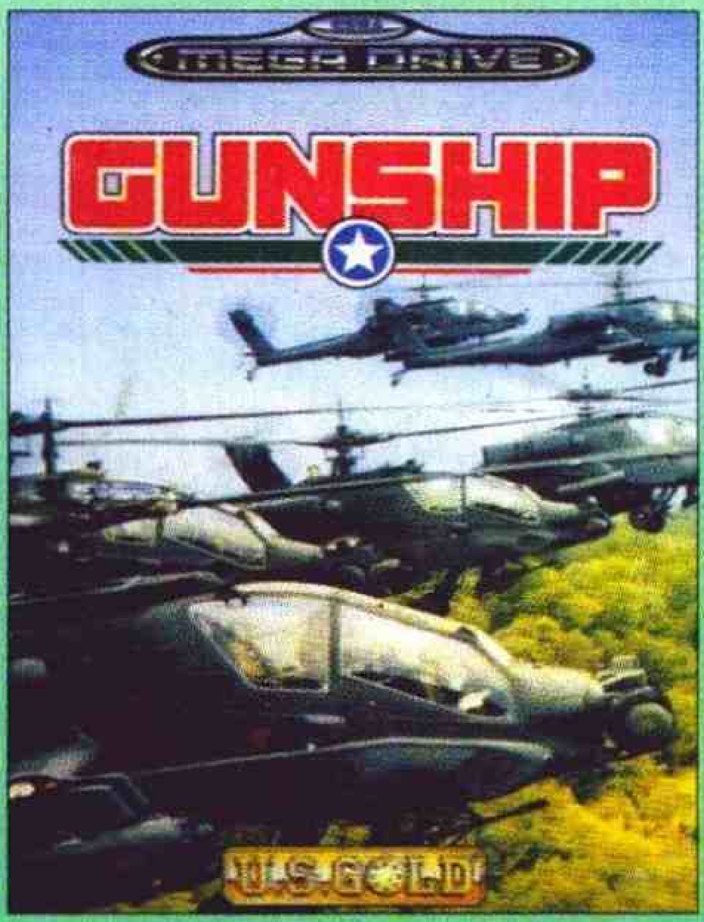


L. 109.000

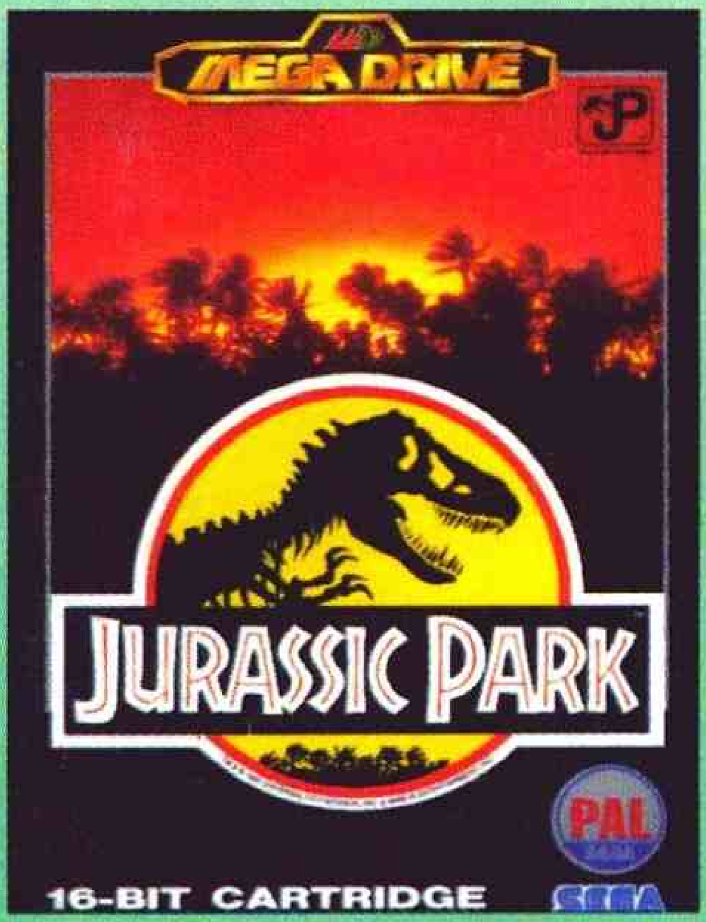
L. 149.000



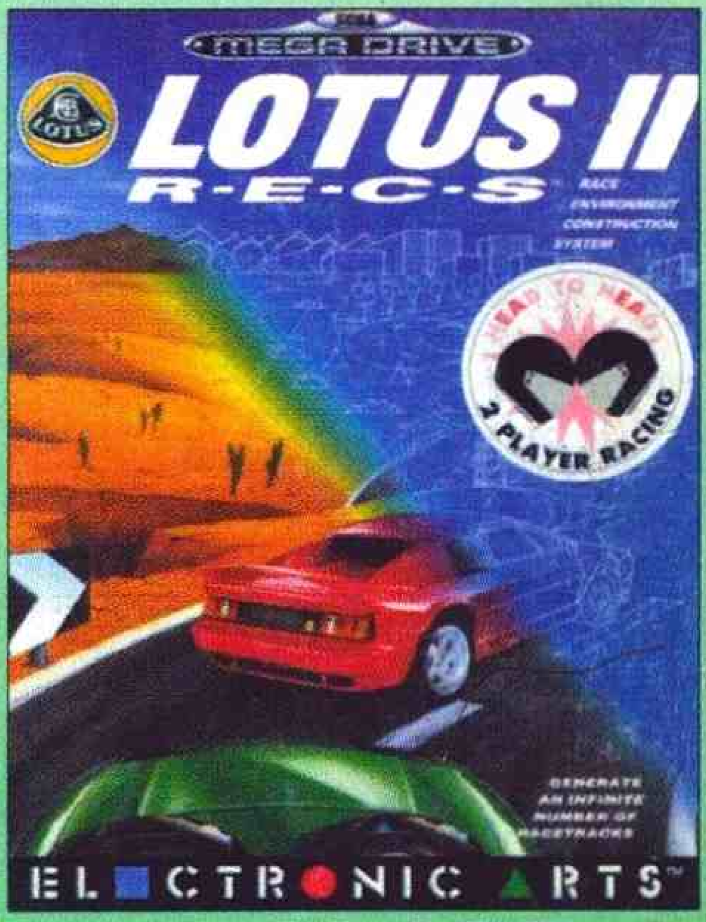
L. 119.000



L. 119.000



L. 99.000

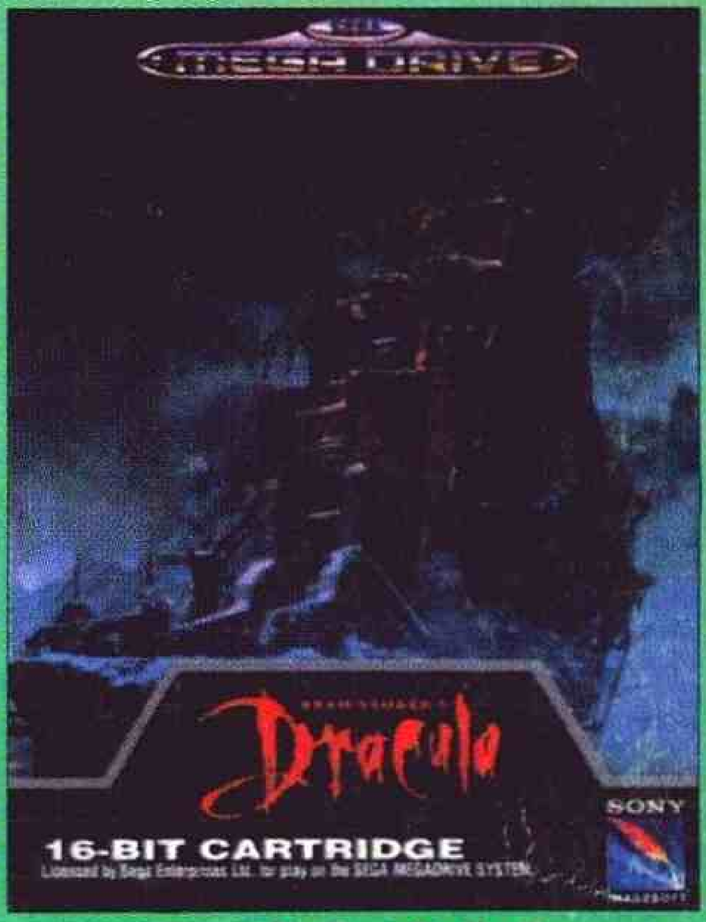


L. 89.000

L. 75.000

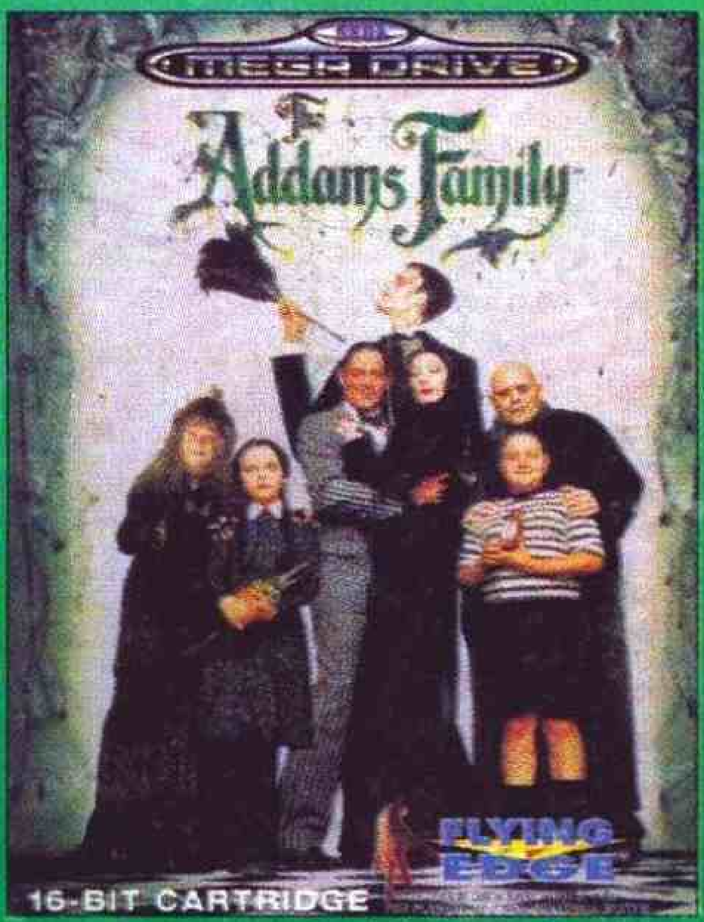
L. 119.000

L. 99.000

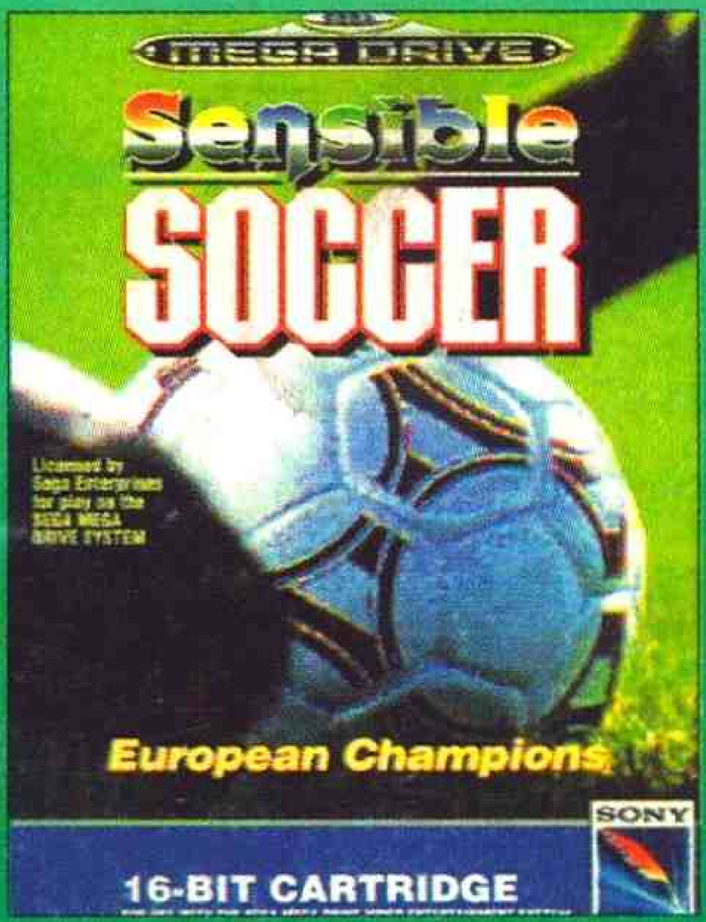


L. 99.000

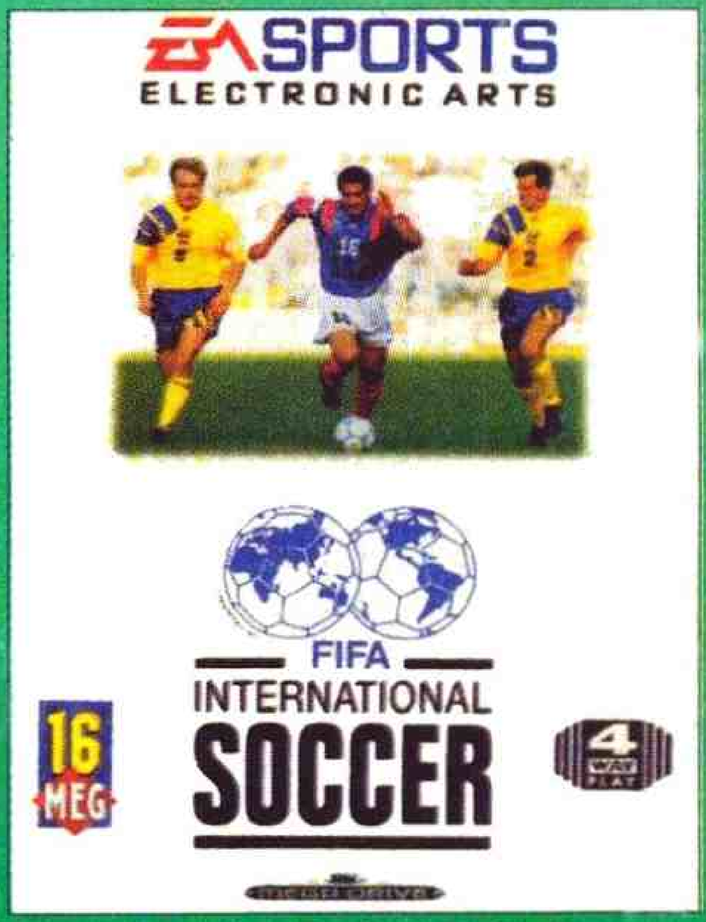
L. 119.000



L. 109.000



L. 109.000



L. 129.000

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.